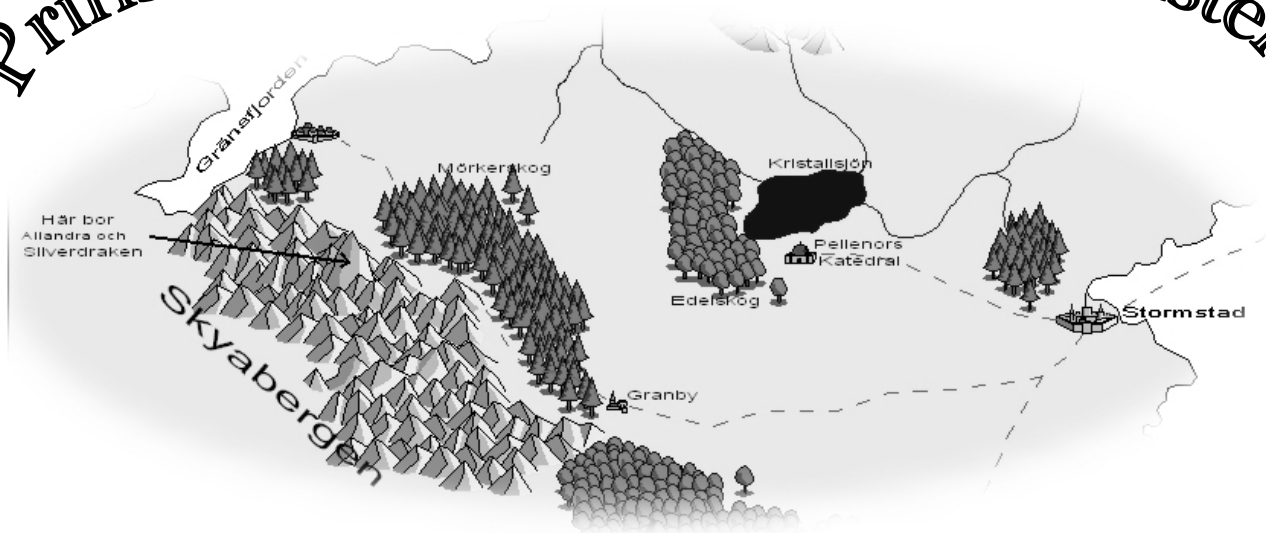


Prinsessa försvunnen - återkomsten!



Fem år efteråt,

eller,

Happily Ever After Ain't What
It Used To Be!

Ett äventyr till GothCon XXX av Silk

Bakgrund	1
Tidslinje	3
Första kapitlet – Våra vänner träffas igen	4
Andra kapitlet – Stormstad och dess tillhåll	6
Tredje kapitlet – En väg som väcker minnen	8
Fjärde kapitlet – Mot Skyabergen!	10
Femte kapitlet – Templet	12
Sjätte kapitlet – All's Well That Ends Well	15
Appendix 1 – Spelledarkaraktärer	16
Appendix 2 – Handouts	19
Appendix 3 – Regelgenomgång	24
Appendix 4 – Spelararaktärer	25
Utvärdering	42

Inledning

Det här är ett humoristiskt D&D 3^d ed äventyr för GothCon XXX år 2006. Det hela tilldrar sig i ett sagoliknande land med en viss tvist och går mycket ut på karaktärsrollspelade. Meningen är att både spelarna och spelledaren skall ha roligt under äventyrets gång! Helst ska naturligtvis äventyret lösas också...

Ett stort tack till följande hjälpsamma personer:

Johannes – kartritning och goda råd. Tillika monsterspecialist, regelexpert och allmänt bra att ha.

Johan – korrekturläsare och allmän uppmuntrare, till och med när jag hade som mest angst.

Merry – som ritade karaktärerna, fast vi fuskade och återanvände från förra äventyret!

Rollspelsgruppen – speciellt Åsa som tyckte att hon hellre tog ett inställt scenario än en vidbränd Silk och gav mig några extra dagar på mig.

Roger – uppmuntran, kladdkaka och choklad. Speciellt choklad – detta äventyr är skrivet med hjälp av mintpastiller, exklusiv fylld belgisk choklad med pistagebotten och ett maratontittande av Lord of the Rings (alla filmerna i extended edition och alla dokumentärerna).

Samt naturligtvis speltestarna! Johannes, Martin, Rickard, Ninni, Tom, Jennie, Sulan, Sven, Tobias, Mikael, Johannes och Martin – ja, vissa speltestade äventyret två gånger! Vilken hängivenhet!

Jenny Silk

✉ prinsessa@morrowdim.se

Bakgrund

Det hela tilldrar sig i en klassisk fantasyvärld, komplett med monster, drakar, värdshusvärdar, uppdrag och annat som gör livet värt att leva. Vi kan börja med en snabb sammanfattning av vad som hände förra äventyret:

För fem år sedan satt fyra panka äventyrare på värdshuset Gröna Draken i en liten byhåla som gick under namnet Castorin och ögnade igenom senaste numret av Äventyrarbladet i desperat jakt på något inkomstbringande. Det enda som fanns, förutom Lysanders Frälsningsarmés ständiga jakt på fler (manliga) idioter att hjärntvätta samt en ganska så patetisk rekryteringsannons för fler kavallerister, var en annons om en försvunnen prinsessa. Desperata som de var då Frejas ölräkning hade växt till astronomiska summor samlade de ihop sina tillgångar, Aliandra pantsatte sin myntsamling och med sin värste konkurrent och fiende Mourbaukh och hans Anhang hack i häl kastade de sig ombord på diligensen mot Stormstad, huvudstaden i minikungadömet Orcania.

Efter diverse trassel och handgemäng med bland annat orcher, gobliner, chimeror, kobolder från Isharits Lönnmördarskola för kobolder av Fin Familj, chimeror samt inte att förglomma en mycket död röd drake lyckades våra hjältar med att rädda prinsessan, som för övrigt visade sig vara Frejas ungdomskärlek, från draken, eller snarare tvärtom. Draken, en avlägsen släkting till Aliandra som det visade sig, därmed bevisande en gång för alla att besvärjare är ättlingar till drakar och därmed jämnt, var en ytterst civiliserad varelse och hade räddat prinsessan från den röda draken och hade nu svårt att bli av med henne... Men naturligtvis slutade allt lyckligt!

Senast vi såg våra hjältar hade de det ganska så bra... de var faktiskt oerhört lyckliga! Efter att ha spenderat några år tillsammans och äventyrat runt om i västra hemisfären hade de kommit upp sig ordentligt och det hela slutade med ett sagobroллоp i bästa stil – barbaren Freja gifte sig med prinsessan Mira som blivit räddad från draken, eller troligen tvärtom. Silverdraken Esteriel har aldrig riktigt kommit

över att Mira skurade delar av hans myntsamling med stålull! Diccon blev Pelennors ärkebiskop i Orcania, den enda av Pelennors lära i hela Orcania men vem vet vad lite missionerande kan göra? Aliandra fick bekräftat att hon faktiskt var släkt med drakar och mötte sitt livs kärlek i form av silverdraken Esteriel. Tara sågs med en stor kärra på väg mot bergen för att plocka upp resterna av den döda röda drakens skatt. Och sedan levde de lyckliga i alla sina dagar, eller hur? För det är ju så sagor brukar sluta. Men gissa vem som stod och bet på naglarna och tuggade fradga i bakgrunden?

Mourbaukh, känd från förra äventyret som allmän besserwesser, manschauvinist och generell smärta i de nedre bakre regionerna har haft det ganska så illa den senaste tiden, de facto de senaste fem åren.

Det hela började med att han blev utsparkad ur De Manliga Macho Männens Äventyrar Klubb (DMMMÄK och ja, de särskriver – usch på dem!) eftersom han blivit slagen av en grupp kvinnor. Enligt DMMMÄK:s stadgar räknas nämligen Diccon som kvinna! Som ytterligare skymf hade han blivit slagen av kvinnor av lägre level än han själv.

Ett visst missnöje infann sig och efter en säsong med olika dåliga jobb, i sällskap med diverse klåpare då hans Anhang övergav honom då han kickades ut ur DMMMÄK, insåg Mourbaukh Sanningen med stort S – allt var en komplot mot honom i syfte att sätta sig upp emot Tingens Rätta Ordning™. Tingens Rätta Ordning™ innebär alltid att Mourbaukh är ute och äventyrar och räddar prinsessor och har vilt hämningslöst passionerat utom-äktenskapligt sex till höger och vänster medan hans fru är hemma och tar hand om barnen. Detta har dock skitit sig ganska så ordentligt – hans fru har begärt skilsmässa och hennes sju bröder är ganska så gramse på Mourbaukh för att han gjort henne olycklig (hon räddade sina bröder från att vara sju svarta svanar i all oändlighet genom sin fantastiska stickförmåga så de är henne mycket tacksamma och tillgivna).

Bakgrund

Efter långvarigt tänkande har Mourbaukh kommit på Lösningen, komplett med stort L – han vill nå guds, eller åtminstone gudalik, status! Ingen säger nej till en gud, eller om de nu skulle göra det så är det synd för dem! Enligt den gamla sönderfallande bok han låtit rekvirera motvilligt från tidigare ägare behövs det ett flertal svåra, dyra och svåråtkomliga ingredienser för att blanda till en trolldryck för att uppnå gudalik status och makt.

Efter mycket sökande har han fått tag på allt han behöver, vilket bland annat omfattar:

Ett styck mycket duktig, om än för ögonblicket högst motvillig och tjurigt inställd alkemist (som han fick tag på genom en annons i Äventyrarbladet naturligtvis!)

En besvärjande drakes ögonsten. Här lade Mourbaukh helt sonika beslag på hela draken eftersom receptet var en aning luddigt och det inte var helt klart om det var hela ögat, en del av det eller rentav hela draken som behövdes, och han tänker inte ta några chanser.

Tre fingrar från en ökänd tjuv, som den som önskar uppnå gudomlighet personligen känner. För Mourbaukh var det ett sant nöje att personligen avlägsna dem från Taras högra hand.

Essensen av en ren prästs tro, fångad i en okostbar juvel.

Ett rent hjärta av din fiendes blod.

Det sistnämnda är anledningen till att Mourbaukh befinner sig i Orcania, i sällskap inte bara med en motvillig alkemist utan också med två barnsköterskor utexaminerade från Sankt Groggets skola för utomordentlig barnavård – även med heltidsvård och passning dygnet runt vill inte den Ryktbare Krigaren färdas alltför långa sträckor med ett skrikande barn. Dessutom har det fördelen att det är svårare att spåra upp honom för vissa svågarar.

Mourbaukh är mer eller mindre vansinnig, allt beroende på stunden, och hans hyrde alkemist har blivit mer och mer motvilligt inställd till honom. Speciellt när det gäller detta med kidnappande av oskyldiga spädbarn är han mycket ovillig att orsaka någon som helst skada och kommer faktiskt att försöka förhindra det så mycket han kan. Tyvärr är det inte mycket han kan göra...

Mourbaukhs vansinne har alltså lett till att slottet i Stormstad knappast har en enda hel dörr kvar, att vaktstyrkan har jobbat trippel övertid och är rödögad av sömnbrist, att Aliandra håller på att sätta eld på de delar av slottet som inte är sönderhackade, att Diccon knappast kan kasta en endaste besvärjelse och att Tara inte har något som helst minne av vad hon har gjort med sin fantastiska skatt... eller av något annat som hänt de senaste fem åren heller för den delen!

Tidslinje

Äventyret utspelar sig under loppet av två dygn, vilket är ganska så kort tid egentligen. Diverse saker händer däremot innan själva äventyret börjar.

- Dag -3**
(söndag) Aliandra vaknar utan draken och har drömt om Tara
Diccon känner sig övergiven av Pelennor i sin katedral
Freja tränar med vakterna medan Mira och deras dotter tar en promenad. Hon finner sedan Mira medvetslös i kryddgården och deras dotter försvunnen.
Tara vaknar i en gränd, tre fingrar fattigare och utan minne, med bara en dopinbjudan, en diligensbiljett och ett söndertrasat Äventyrarblad.
- Dag -2**
(måndag) Allt fler dörrar i slottet börjar gå sönder.
Kurirer sänds till Kungen och Drottningen om att komma hem från sin spa-resa till södern tidigare.
Diccon börjar känna en dragning åt sydväst, mot Skyabergen.
Tara stiger på diligensen i Tarint.
Aliandra har frantiskt sökt igenom bergsområdet.
Alkemisten ses på värdshuset i Granby, grälände med Mourbaukh.
- Dag -1**
(tisdag) Bokstölden upptäcks.
Stadsvakterna är uttröttade, lättirriterade och sönderarbetade.
Sent på kvällen anländer Aliandra och Diccon till slottet och visas till sovrum. De får reda på att prinsessan är försvunnen men inte så mycket mer.
- Dag 1**
(onsdag) ÄVENTYRET TAR SIN BÖRJAN! Det är här man börjar spelandet, allt annat är preludier.
Tara anländer på förmiddagen, gruppen är samlad och äventyret börjar.
Våra vänner lägger förhoppningsvis samman två och två och får det till fyra (eller eventuellt fem!) – ryktena om Mourbaukh, medaljongen, Äventyrarbladet, DMMMÄK, fotspåret i kryddgården, den försvunna boken – och beger sig mot Skyabergen.
Ritten mot Granby med random encounter – oavsett vad de gör kommer de att komma fram till Granby så sent att de inte kan ranta runt i bergen på natten.
Mötet med byfyllot och ledtrådarna han ger dem samt värdshusvärden och hans humleodling.
- Dag 2**
(torsdag) Våra vänner beger sig genom skogen upp i bergen och träffar på vägen utsända från IKEA.
De upptäcker en ny stig ned mot slätten, tar sig över en ravin och med hjälp av Tara in i ett träskjul som i själva verket är ett tempel från IKEA.
In i templet genom en dimension door till en annan dimension, där de träffar två barnsköterskor som de kanske känner igen som förra äventyrets diligensvakter/värdshusutkastare.
Slutstriden mot Mourbaukh och räddandet av prinsessan, draken och Diccons tro.
Tara får sina fingrar tillbaka, Mira vaknar, prinsessan döps och alla lever lyckliga återstoden av sina liv.

Till spelledaren

Innan äventyret börjar bör spelarna få lite tid att ögna igenom sina karaktärer. Det finns en kort regelgenomgång (och med kort menar jag en sida!) längst bak. Du får gärna ha med dig regelböckerna, om du äger dem och tycker det är roligt, men det går utmärkt att klara sig utan dem. Anpassa gärna det hela lite till dina spelare. Ha skoj. Försök att inte döda spelarna, såvitt de inte beter sig som idioter – gör de det så ge dem en chans men är de verkligen totalorkade ger jag härmed min skriftliga tillåtelse att ni får döda dem på lämpligt utdraget vis. Fyll gärna i utvärderingslappen och lämna till mig så snart som möjligt efter spelpassets slut, speciellt om du tycker ditt lag bör vinna.

Huvudsaken med detta äventyr är alltså inte tärningsslag och absolut regelkontroll – i så fall kunde ni lika gärna spela Yatzy – utan det är meningen att här ska has roligt, karaktärsrollspelas och möjligen rulla en och annan tärning, i den ordningen.

Första kapitlet – Våra vänner träffas igen

I vilket våra vänner återförenas och upptäcker diverse mystiska sammanträffanden

Det hela tar sin början i Stormstad, en stad som inte minst Freja känner till bra. Aliandra och Diccon har också ganska intim kännedom om den medan Tara, på grund av sin minnesförlust, inte kommer ihåg den alls i stort sett. Stormstad är huvudstaden i Orcania och en ganska imponerande stad. Den är inte direkt stor men mycket vacker, omgärdad som den är av höga murar med portar åt väster och söder, vaktade av stadsvakter i blå livré. En bred gata belagd med sten löper upp emot en kulle i mitten där slottet ligger. Det är ett typiskt sagoslott med tinnar och torn, flankerat av två flyglar. Freja känner naturligtvis till det väl.

1.1 Slottets stora sal

Själva äventyret börjar med att Tara visas in i stora salen där en brasa flammor i den öppna spisen och där Freja, Diccon och Aliandra redan befinner sig. Det finns mycket ved vid brasan och slottet verkar ha en distinkt brist på dörrar, mycket beroende på att Freja har använt sin yxa på ett antal av dem.

Förhoppningsvis börjar spelarna här diskutera sina olika olyckor och inser så småningom att de hänger samman – allt hände för tre dagar sedan. Diccon har dessutom stora svårigheter vad gäller magin. Rent speltekniskt sett så får Diccons spelare slå procent (eller ännu bättre så slår spelledaren procenttärningarna och bara meddelar resultatet!). Beroende på var Diccon befinner sig har han olika stor chans att lyckas (se tabell). En av anledningarna till att det är bra om spelledaren slår tärningarna är att i en krissituation kan man då låta Diccon få iväg en besvärjelse fast han egentligen misslyckas, företrädesvis då en helande besvärjelse. Troligen kommer Tara att försöka få honom att regenerera hennes fingrar. Det kommer inte att lyckas och skulle inte lyckas även om Diccons förmåga till besvärjelsekastande var normal, skadan är orsakad inte bara av Mourbauks kniv utan också med magi.

Diccon befinner sig i	Chans att lyckas
Stormstad	10 %
På vägen	20 %
Granby	25 %
Skyabergen	50 %
Slätten	60 %
Templet	75 %
Vid altaret	90 %

1.2 Slottet och dess omgivning

Om spelarna vill villa runt i slottet så ligger Frejas och Miras sängkammare i den västra flygeln och man kan därifrån se kryddgården där prinsessan blev bortrövad. I sängkammaren ligger Mira försänkt i djup magisk, förbannad sömn. Man kan upptäcka att det är en magisk sömn med hjälp av *Detect Magic* och med hjälp av färdigheten *Spellcraft* (DC 25) kan man upptäcka att det är en förbannelse. Om Diccon slår sin tärning/rollspelar riktigt bra kan Mira möjligen vakna till ett ögonblick. Hon fokuserar då blicken på Freja och utbrister något förvirrat om att de måste hitta henne, den svarthåriga typen tog henne. Sedan faller hon ned i medvetlösheten igen och inget ytterligare försök att väcka henne kommer att lyckas.

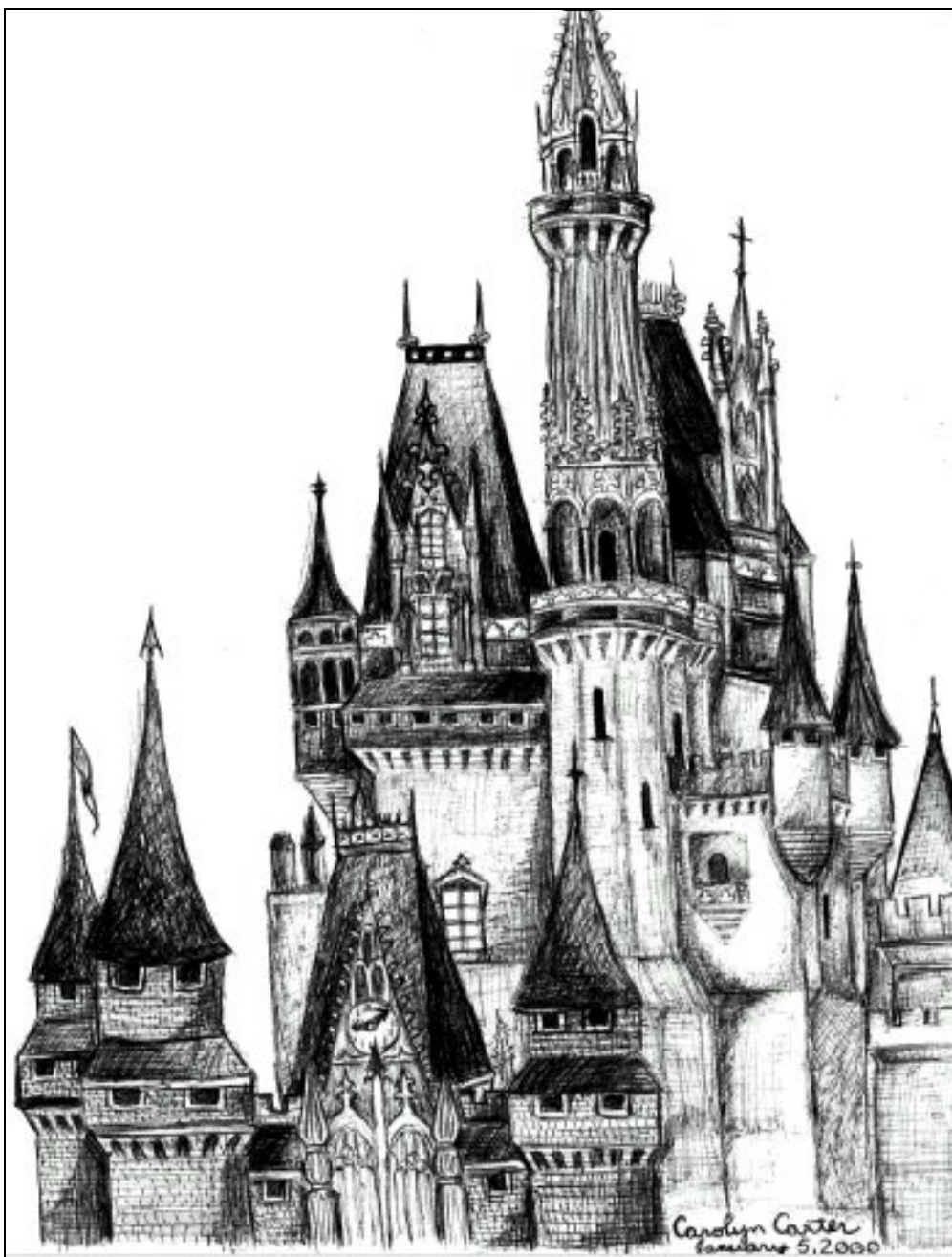
I Stormstad finns en del ställen spelarna troligen kommer att besöka och där man kan hitta lite ledtrådar och annat. Om inte spelarna verkar vilja röra på sig kan en mycket blyg liten page komma in och säga till Freja att kaptenen för slottsgardet sitter nere på Galna Åsnan och att han hörde från kockens dotter-son att de hade hittat något fotspår eller sådant.

Aliandra kan försöka använda besvärjelsen *Scry* för att få reda på dels var Mourbauk, dels var Snipe befinner sig. Om hon har fått en ordentlig beskrivning av Snipe från kaptenen för stadsvakten så är det en DC på 15 att se honom. Hon kommer i så fall att se honom

Scenario

stående mot bakgrunden av något i svart marmor, med en gammal bok under armen och argumenterande med någon som inte syns i bild. I bakgrunden skymtar berg. Mourbaukh är lättare att få fram rent tekniskt eftersom spelarna har personlig kännedom om honom samt att de även har medaljongen som Tara höll i sin hand – DC 10. Dock kommer bilden på Mourbaukh alltid att vara suddig och darrig då han har förvillelsebesvärjelser invävd. Han

står mot samma svarta marmorbakgrund och lite beroende på hur mycket ni måste knuffa spelarna framåt kan man få skymta barnsköterskor i bakgrunden – två halvorchestrer klädda i förkläde och med barnsköterskemössor. Även här syns berg i bakgrunden och om Aliandra tänker till så känner hon vagt igen dessa som Skyabergen, fast från en vinkel som hon inte är riktigt säker på vart det är.



Andra kapitlet – Stormstad och dess tillhåll

I vilket spelarna tar sig runt till diverse platser i Orcanias huvudstad och får reda på ett och annat

När spelarna går ut i staden ser de också folk i full färd med att sätta upp postrar. Hälften handlar om den försvunna prinsessan och hälften om en boktjuv som stulit en värdefull bok från Kungliga Stadsbiblioteket.

2.1 Vårdshuset Galna Åsnan

Det är här stadsvakterna och slottsgardet slappnar av med en öl mellan skiften. Det är en typisk stadskrog, lite mörk men ganska lugn och nästan totalt fri från tjuvar och banditer – det är ju trots allt här stadsvakterna dricker på fritiden och det finns få saker en stadsvakt tycker sämre om än att behöva ingripa mot ett brott på sin fritid.

Här sitter två kaptener, en från stadsvakten och en från slottsgardet, och tar en öl. De kan berätta om mannen med det snipiga svarta håret och den stora näsan (Snipe), att han definitivt har konstaterats vara boktjuven och att man hittat vad man tror kan vara ett fotspår från honom i palatsträdgården. Han har blivit sedd på väg ut genom södra porten för tre dagar sedan. Det finns dock inget som direkt binder honom till prinsessans försvinnande.

2.2 Kungliga stadsbiblioteket

Biblioteket ligger i östra slottsflygeln. Aliandra känner mycket väl till det medan Freja i stort sett bara vet att det finns men aldrig har varit där – köket ligger i västra flygeln.

Bibliotekarien är en äldre dam med hårknut och stickning i en väska med sig. Hon är mycket förtjust i Aliandra, som hon sett ofta, och det märks. Bibliotekarien kan upplysa om att boken *”How to Become a God in Seven Fiendishly Difficult Steps”* troligen försvann för två veckor sedan, då Snipe var synlig i staden.

Hon vet inte särdeles mycket om boken som försvunnit förutom vad hon sett när hon en gång i mer ungdomligt oförstånd för många år sedan tjuvkikade lite i den. Den handlar om hur man uppnår gudomlighet på ett mycket läskigt sätt och hon kommer ihåg att hon tyckte den var minst sagt ruggig. Det var många otäcka saker man skulle göra, bland annat något som involverade ens fiendes blod.



2.3 Stormstads lokala orden av De Manliga Macho Männens Äventyrar Klubb

Denna lilla lokal ligger på vägen ut genom södra porten. Det är ett litet hus och man kommer in i en reception. Dörrvakten, som sitter bakom receptionsdisken och läser ett exemplar av Äventyrarbladet, vill inte släppa in spelarna eftersom de inte är män – han kan använda uttryck som att de inte har någon dingelång och andra juvenila uttryck. Spelarna bör dock kunna rollspela sin väg in. Om inte annat bör Freja kunna få in dem – vem står emot en förbannad barbar? Tja, inte den här mesiga dörrvakten i alla fall! Om de hotar med något som kan få honom avskedad nämner han upprepade gånger att han har fru och arton barn att försörja.

Ordenslokalen består av receptionen och en dörr bakom den som leder till en bastu. En trappa rakt fram leder upp till övervåningen där det finns ett övernattningsrum för ordensmedlemmar samt ett minimalt bibliotek, mest

Scenario

med ekivoka tidningar och böcker om vapen men här kam man även hitta nr 24 av Äventyrarbladet – det Äventyrarblad av vilket Tara hittade en del i gränden där hon blev nedslagen.

Dörrvakten vet inte var Mourbaukh håller hus eller varför han blev utesluten. Om spelarna frågar lite mer ingående om detta får de den kopia av Äventyrarbladet som han läser (nr 25).

Spelarna bör nu ha lagt ihop två och två och förhoppningsvis insett att det är Mourbaukh och kanske också Snipe (som de fortfarande inte vet vad han heter) som ligger bakom både prinsessans försvinnande, Miras medvetlös-

het, Taras försvunna fingrar och minne, Aliandras försvunna drake och Diccons försvunna tro. Spåren bör leda mot Skyabergen – om de inte riktigt fattat det än så låt Diccon känna sin starka dragning eller något. De ska i alla fall ut ur staden. Någon av dem bör komma på att de inte direkt är rustade för äventyr (förutom Tara då) men Äventyrarkit klass 2A innehållande allt man behöver kan alltid fås på slottet. Tillika får spelarna med sig en rejäl matsäck – kokerska är alltid glad över att få fixa mat till någon som verkligen uppskattar god kok-konst. Det bör nu vara någon gång mellan mitt på dagen och tidig eftermiddag – det är en dagsritt till Granby som ligger vid foten av Skyabergen.

ÄVENTYRARKIT KLAS 2 A

förpackat i magisk ryggsäck

- *1 st Cure Light Wounds Potion*
- *Bröd och ost, tillräckligt för en dag*
- *En liten ölkagge eller en flaska vin*
- *Ett ombyte kläder*
- *Extra strumpor (ylle)*
- *Facklor (minst tre stycken per kit)*
- *Flinta, stål och fnöske*
- *Lagningskit för kläder och läderrustningar*
- *Lykta*
- *Rep, silke (minst 15 meter rep per kit)*
- *Sovsäck, lämplig för temperaturer ned till -30°C, förpackad i transdimensionell ficka*
- *Tält*
- *Trail rations för en vecka*
- *Vattenskin, fyllt*



Tredje kapitlet – En väg som väcker minnen

I vilket spelarna tar sig så långt de kan komma på en dag

Vägen till Granby är stenbelagd igen, ganska nyligen också verkar det som. Midvinterkylan är inte världens trevligaste att rida igenom (låtsas som om det är minst tre decimeter snö överallt, inklusive på vägen och på buskarna även om kartan inte är snötäckt...) men det går framåt i alla fall. I början av ritten ser man hus utspridda ganska så tätt men ju längre man rider desto mer glesnar bebyggelsen och då det börjat mörkna rejält kommer spelarna till ett i stort sett öde landskap med enstaka snötäckta buskar och stenblock vid sidan av vägen. Ett hundratal meter till norr (höger) om spelarna ligger en större skog. Här kommer ett random encounter, vilket kan överhoppas om så önskas. Det bör dock inte ta alltför lång tid och förhoppningsvis vara ganska roligt – det involverar nämligen kobolder från Ishirts Lönnmördarskola för Kobolder av Fin Familj. För vidare information, se appendix 1, spel-ledarkaraktärer.

Precis innan en pil flashar förbi Taras kind kan hon få en flashback till överfallet här för fem år sedan – alldeles för sent för att det ska göra någon nytta utan bara ett ”Vänta lite, var det inte här kobolderna hoppade på oss?” – och så gör kobolderna det.

3.1 Vårdshuset i Granby, komplett med humleodling

Fram emot sen kväll-natt, lite beroende på hur fort de ridit och hur lång tid slåssandet tog, kommer spelarna fram till Granby. Byn är betydligt mindre än Castorin och består i stort sett av en gata med ett vårdshus, ett torg och några bostadshus samt några bondgårdar som ligger en bit utanför.

Vårdshuset, Kraxande Tuppen, består av ett stort allrum på nedre våningen och en trappa som leder upp till ett par rum på övervåningen. Allrummet är i stort sett tomt så här sent en vintervardagskväll, bara byfyllot Jon Jolmarsson sitter och dricker i ett hörn.

Vårdshusvärden och ägaren till Kraxande Tuppen är en fryntlig och jovialisk man i sina bästa år som både känner igen spelarna från för fem år sedan och är otroligt ärad av att ha Freja som gäst. Kraxande Tuppen är med rätta berömt för sitt excellenta öl och han pekar gärna på det diplom som sitter uppsatt på väggen, vilket visar att han vann Årets Öl för tre år sedan. Frejas bomärke syns på diplomet.

Om spelarna inte själva för detta på tal trugar vårdshusvärden dem att stanna över natten (det som är kvar av den) och det finns även lite mat kvar (bröd och köttsoppa alternativt sluring), fast köket har stängt för kvällen (läs hans fru har gått och lagt sig). Vårdshusvärden talar gärna och ofta om sitt öl och sin högst experimentella odling av vinterväxande humle, som han har vid utedasset. Han ska nämligen försöka brygga färsköl till våren, på färsk nyplockad humle, och då vill det till att humlen överlever vintern. Vårdshusvärden kan komma ihåg att han fick delar av humleodlingen nedtrampad av två män som grälade vid avträdet för två dagar sedan – Snipe och Mourbaukh.



Jon Jolmarsson, byfyllot, kommer att lägga sig i diskussionen om det blir någon, annars kommer han på något sätt att dra uppmärksamheten till sig. Om spelarna bjuder honom på en öl eller två berättar han gärna och upprepade gånger om ”sniphårsmannen” som han sett flera gånger – en gång för två veckor sedan då han kom in på vårdshuset och drack en öl med en stor bok i läskigt skinnband under armen och en gång för två dagar sedan då han och någon annan grälade vid avträdet – mitt i vårdshusvärdens prisade humleodling! Han kan också sluddra något om ett brev,

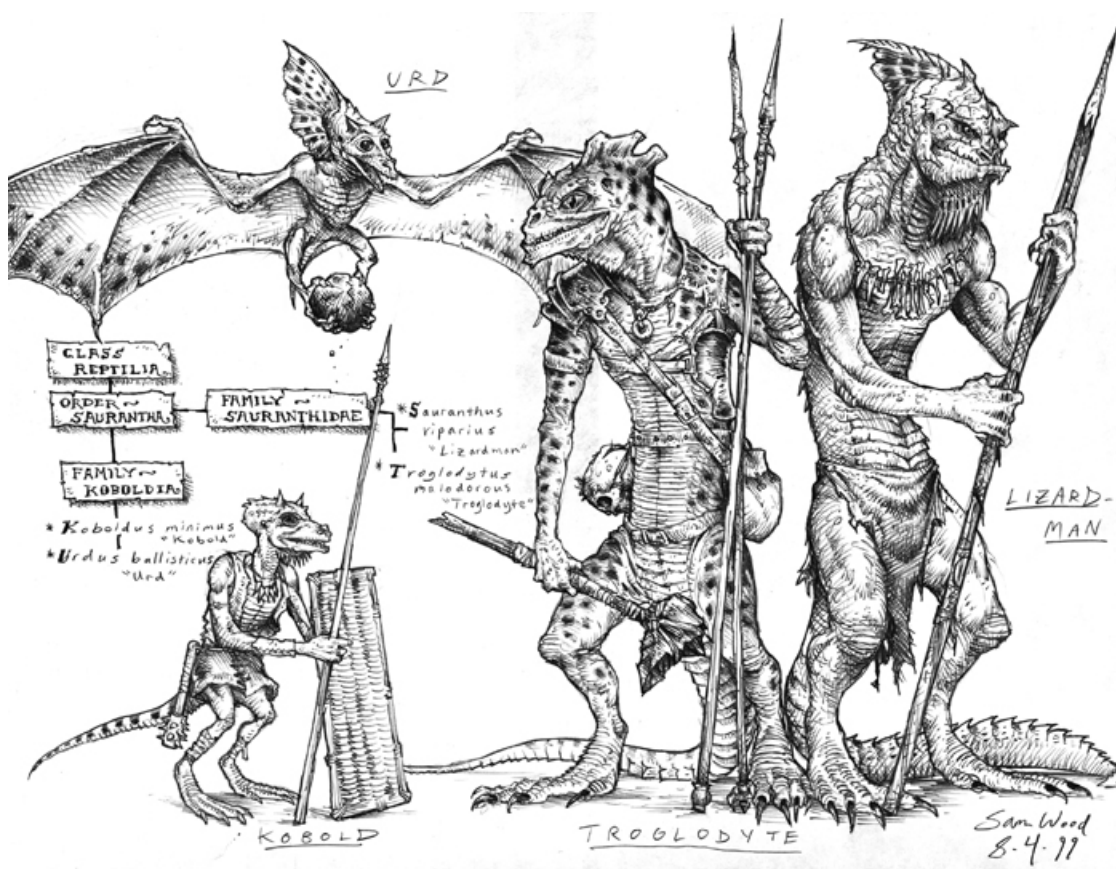
Scenario

undrande vad "sniphårsmannen" som han kallar honom för skulle med en barnsköterska till. Frågar spelarna närmare om brevet pekar Jon på värdshusvärden och sluddrar något om att han håller reda på alla postgång.

Värdshusvärden kan berätta, efter att ha väckt sin fru och bett henne kontrollera i

bokföringen och registret (värdshusvärden kan nämligen inte läsa så bra) att Snipe för några veckor sedan skickade ett brev till Sankt Groggets Skola för Utomordentlig Barnavård.

Spelarna får de två rummen som finns uppe på övervåningen – de är enkla men hela och rena.



Fjärde kapitlet – Mot Skyabergen!

I vilket våra vänner får uppleva diverse konstigheter

Morgonen därpå väcks de av att samtliga tuppar i regionen hälsar den uppgående solen genom att gala för full hals. Vårdshustuppen lyckas också med konststycket att både gala för full hals och göra en räd på vårdshusvårdens prisade humleodling – vårdshustuppen är tvehuvad! Detta får vårdshusvärden att jaga efter tuppen med yxa och okvädingsord.

4.1 Kenders från IKEA

Man kan ta hästarna genom skogen för vägen är nu mer än den lilla stig som den var för fem år sedan. Skogen är dock fortfarande ganska mörk, med stora höga träd – skogsavverkning som industri har inte nått Orcania än. Det lilla ljus som filtreras ned mellan barren och snötäcket är fullt av skuggor och konstiga former och underliga ljud hörs i fjärran. Om spelarna har jäktat igenom äventyret eller om man tycker det är roligt kan man sätta in ett litet encounter av (förhoppningsvis!) icke-slåssande karaktär här:



Det hela börjar med att spelarna hör viskande röster, svärande över vädret och om skogen som aldrig verkar att ta slut. När stigen gör en krök springer de rakt in i en grupp med kenders, alla klädda i samma sorts jackor med ordet IKEA broderat på ryggen. De pulsar fram i snön som ligger under träden och bär på diverse tjocka pärmor, ritningsrullar, en verktygslåda, planscher av olika prospekt och diverse andra attiraljer man kan förvänta sig av

ett kombinerat sälj-, konstruktions- och leveransteam från IKEA – Intelligentas Kenders Ekonomiska Affärsidé. När de får syn på spelarna är deras första tanke att fråga hur sjutton man kommer ut ur skogen, de har vandrat runt här i två dagar och smörgåsarna är slut. De har nämligen levererat och hjälpt till att uppföra ett tempel från IKEA:s senaste storsäljare – Build Your Own [önskad byggnad] Construction Kit – nere på slätten nedanför bergen och vägbeskrivningen de fick verkar ha lämnat något att önska.

Om spelarna frågar så har de arbetat för en synnerligen slem typ som skrek åt dem halva tiden och raljerade om hämnd halva tiden. Den slemme typen gjorde aldrig ett handtag själv utan som hjälp hade de två konstiga orc-liknande figurer i chainmail och barn-sköterskeuniform! Kendrarna kan inte beskriva exakt hur man kommer dit, de har inte så bra lokalsinne. De vet dock att det var en stig uppe i bergen på ett ställe där det luktade lite grann som ruttna ägg. Aliandra känner inte igen stigen men vet att det fortfarande luktar svavel där den röda draken hade sin boplatz för fem år sedan och dit kan de komma genom att följa stigen genom skogen och sedan vika av åt vänster upp på stigen som lede mot bergen.

Kendrarna är tacksamma över att få visat hur man kommer till mer civiliserade trakter än en snöig granskog där man inte kan hitta något att äta. Deras tacksamhet sträcker sig dock inte så långt att de inte försöker få sålt något...de visar hjärtans gärna olika prospekt och broschyrer på saker och ting som Slottet Poseidon (synnerligen lämpat för speciellt havsmiljöer!), templet Glinda (i glittrande vit marmor och guld – perfekt för solgudar!), jaktstugan Herne (rustik men ändå modern och väldigt lätt att uppföra – alla skruvar garanterat inkluderade!) eller vad helst du kan komma på. Efter ett tag skiljs dock kendrarna och spelarna vägar och kendrarna beger sig mot Granby för en stärkande öl och diverse smörgåsar.

4.2 Uppåt bär det...och en ny stig?

Stigen de går på leder lite uppåt och när man kommer ut ur skogen börjar det gå ännu mer uppåt. Man kan till och med behöva ta tag med händerna lite ibland och om du vill kan spelarna få slå några klätterslag med DC 10-15. OBS! Kom ihåg Taras svårigheter med klättrande på grund av hennes saknade fingrar!

Efter ungefär trekvarts klättrande kommer de upp till en bergsplatå, med en grotta åt ena sidan och en stig som leder brant uppåt bredvid den. Marken är täckt av sand. Detta är stället där de för fem år sedan hittade en mycket död röd drake bredvid dess boplat. Fortfarande kan man skönja en lukt av svavel.

Om man fortsätter på stigen uppåt, där det nu finns fina trappsteg inhuggna, kommer man till grottan där Aliandra bor med silverdraken. Men här finns plötsligt en nedtrampad stig som går nedåt, ned mot slätten, som Aliandra inte såg när hon letade igenom bergen innan. Längs stigen kan man se spår här och där av att något tungt har blivit släpat, eller leviterat.

Stigen går också skarpt nedåt på sina ställen, tills man kommer ned på slätten. Där spärras vägen av en ravin. På botten av ravinen vandrar det chimorer.

På något sätt måste spelarna över ravinen – alla sätt är bra utom de dåliga. Enklast är ju att Aliandra använder besvärjelsen *Fly* och flyger över med ett rep som man binder fast vid andra ändan. Freja är stark nog att kunna gå armgång över utan problem. Diccon bör kunna ta sig över med hjälp av både ben, fötter, armar och händer medan däremot Taras

förlorade fingrar utgör ett problem. Man kan till exempel göra ett slags gunga eller en ögla av ett annat rep hängtt över repet som är spänt över ravinen och på så sätt få Tara över ravinen. Som sagt, alla sätt är bra utom de dåliga. Klättrar man ned på ravins botten och spelarna har god tid på sig kan de ju få träffa roliga små monster där.

När man väl kommit över ravinen och ned på slätten syns det ett relativt litet enkelt tempel i svart marmor. Går man närmare ser man att det är gjort av trä, målat så det ser ut som marmor, *True Seeing* gör dock att man ser att det bara är ett litet träskjul, låt vara med en mer imponerande dörr än vad det ser ut att vara – det ser nämligen ut som om det inte finns någon dörr men det finns det, en metall-dörr som är låst. Tara kan dyrka upp den, den har en DC på 25. På dörren sitter en liten plakett.



Femte kapitlet – Templet

I vilket våra vänner gör en transdimensionell resa.

Då dörren är öppnad kommer man in i en dåligt upplyst tunnel,. Väggar ser ut att vara blankpolerad svart marmor (med *True Seeing* ser man att det är svartmålad plank). Man kan inte gå mer än en i bredd. Efter en bit så kröker tunneln sig och just där den kröker sig finns en dimension door. Den person som går först lär gå rätt in i den – det känns lite som att gå in i jello och man får en sugande känsla i magen, som när man åker berg-och-dalbana. Interiören på templet får nämligen inte plats i det lilla träskjul som är vad man får med sig från IKEA utan själva tempellokalen ligger i en annan dimension. Man får valuta för pengarna när man köper från IKEA uppenbarligen! Om man petar med till exempel en stav i området där folk försvann känns det lite som att peta i Pelennors Heliga Föda – jelloaktigt och lite slemmigt.

5.1 En labyrinth, en fälla och Bill och Bull

Då man går igenom ”dörren” hamnar man lite längre fram i samma korridor och kommer in i en pentagramformad labyrinth. Det finns bara ett sätt att ta sig igenom den och det är helt uppenbart men en pentagramformad labyrinth är uppenbarligen vad man får om man köper Templet Mordor, vare sig man behöver den eller inte. Så fort Diccon kommer in i templet känner han sig mycket bättre än han gjort de senaste dagarna. Han kan känna ett svagt eko av Pelennors närvaro.

Då man kommer in i det näst sista triangelformade rummet finns där en fälla. Om Tara aktivt är misstänksam kan hon slå *Search* för att hitta den (DC20) och sedan *Disable Device* (DC30) för att försöka desarmera den. Den är svår att desarmera så troligen kommer hon inte att lyckas och då hörs ett ringande läte och barnsköterskorna/vakterna Bill och Bull kommer rusande och kommer att möta och slåss med karaktärerna alldeles innanför dörrarna till själva tempelsalen. Om Tara

lyckas desarmera fällan kommer barnsköterskorna/vakterna i stället att anfalla så snart spelarna kommit ut i tempelsalen, det vill säga alldeles utanför dörrarna i stället.



Bill och Bull känner kanske spelarna igen som utkastarna på värdshuset i Castorin för fem år sedan. I alla fall Tara känner igen dem som om det vore i går de stod och såg hotande ut medan värdshusvärden talade ingående om vikten av att betala sina räkningar... Bill och Bull har genomgått Sankt Groggets Skola för Utomordentlig Barnavård och har barnsköterskeuniformer ovanpå chainmail. De kommer utan tvekan att anfalla spelarna och göra sitt allra bästa för att förhindra att de når in i templet och avbryter ritualen, även om detta innebär att de måste slåss med en förbannad barbar. Man lär sig en del slagsmåls-teknik på Sankt Grogget. Se appendix 1 för vad de slåss med och hur mycket skada de gör och så.

5.2 Tempelsalen – en mardröm i svart marmor

Efter att ha besegrat Bill och Bull kommer spelarna in i tempelsalen, en mardröm helt och hållet i svart blänkande marmor med facklor i järnhållare på väggarna. Den sträcker sig cirka 25 meter rakt framåt, med pelare på sidorna som bär upp ett välvt tak. Längst fram leder några låga trappsteg upp till ett podium som är inhägnat av smalare marmorpelare med metallnät emellan. Om Aliandra vill kasta några besvärjelser som har att göra med elektricitet bör hon komma på att alla sådana besvärjelser inte är någon hit om det är en massa metallnät emellan henne och målet för besvärjelsen.

På podiet finns ett altare på järnfötter. Över altaret hänger en juvel stor som ett barnhuvud och mångfacetterad i ett slags järnbur som i sin tur hänger i en järnkedja från taket. Juvelen skiner med ett starkt solljus så facklorna som hänger på väggarna behövs egentligen inte. Ju närmare juvelen Diccon kommer desto bättre känner han sig och står han vid altaret kommer den sakta och knappt märkbart börja smälta och han kan känna Pelennors gudomliga närvaro i sin själ.

På altaret ligger också ett litet barn som skriker för fulla lungor och bakom det står Mourbaukh med en ceremoniell kniv i högsta hugg. Vid sidan av Mourbaukh står Snipe och drar honom i armen och verkar inte tycka om att han tänker döda barnet och skära ut dess hjärta – det finns gränser för vad man gör! Kommer man närmare ser man också att det ligger en bok slängd vid foten av altaret. Det är *”How to Become a God in Seven Fiendishly Difficult Ways”*. På altaret står även en utsirad bägare innehållande en ogenomskinlig oljig vätska som det ryker från.

I vänstra hörnet av podiet ligger en silverdrake fastkedjad vid alla fyra benen och svansen, försedd med munkorg. Om man tittar närmare ser man att draken verkar försänkt i djup sömn, och att han säkert annars skulle kunna bryta sina kedjor. Det är en magisk sömn, vilket går att dels räkna ut, dels upptäcka med

hjälp av *Detect Magic*. Diccon kan kasta *Break Enchantment* 1d20 + sin level mot DC 30.

Detta bryter den förtrollade sömn silverdraken är försänkt i och då kan han bryta sina kedjor och hjälpa spelarna. Och ja, det är meningen att det ska vara svårt!



5.3 Stå inte i vägen för en förbannad barbar!

Freja lär, om spelaren är det minsta involverad, rusa fram för att kasta sig över Mourbaukh och hindra honom från att döda hennes dotter. Hon kan springa fyrtio fot och i det här fallet kommer hon att hinna alla femtio fot fram till podiet – kalla det parent bonus. Dessutom kommer hon, oavsett om spelaren kommer ihåg detta eller inte, att gå in i *Greater Rage*. Även om slutstriden skulle ta mer än nio rundor kommer hennes *Greater Rage* att vara hela striden.

Mourbaukh ser naturligtvis detta och möter Freja och eventuella andra opponenter framför altaret, vid trappstegen ned från podiet. Det hela beror naturligtvis lite på vad spelarna gör men Tara kan till exempel smyga sig fram mellan pelarraderna, vilket tar två rundor, och på så sätt lyckas med att hugga Mourbaukh i

Scenario

ryggen en gång, vilket ger 8d6 extra skada och inte är att förakta! Glöm inte att Mourbaukh inte är vid sina sinnens fulla bruk och har en tendens att hugga på den som hugger på honom. Diccons besvärjelser fungerar nästan som vanligt om han befinner sig nära altaret (90 % chans att lyckas – det står dig helt fritt att fuska lite, speciellt om det gäller en helande besvärjelse och spelaren rollspelar bra. Bra rollspel ska premieras!). Aliandra är ju lite fragil och håller inte om Mourbaukh slår på henne någon längre tid men hon kan göra en hel del skada. Observera bara problemen med elektricitetsbesvärjelser och metallnätet runt podiet, som äventyrskonstruktören satt dit på rent jävelskap.



Snipe kommer att försöka få undan prinsessan från altaret och håller henne något villrådigt men skadar henne inte alls. Försöker någon av spelarna att ge sig på Snipe kommer han att lägga ned prinsessan vid draken och teleportera iväg. Verkar det gå väldigt dåligt för spelarna, om någon håller på att dö eller liknande, kommer Snipe att försöka drämma något hårt, som till exempel *"How to Become a God in Seven Fiendishly Difficult Steps"* i huvudet på Mourbaukh för att hjälpa spelarna.

Kom ihåg att spelarna, i alla fall om de har rollspelat bra, faktiskt är hjältar och måste lyckas med att, som det så vackert angliserat heter, rädda dagen, om de inte betar sig helt intelligensbefriat.

Mourbaukh lär ta tid att få ner för räkning, han är en svår men inte alls omöjlig opponent. Är det ont om tid kan man strunta i lite tärningslag och berätta heroiskt i stället, med svingande yxhugg och svärdshugg, blåskimrande helande magi och flammor av eld och blixtrande rapiers.

Sjätte kapitlet – All's Well That Ends Well

I vilket allt slutar lyckligt, precis som en saga bör

Som alla sagor slutar detta äventyr förhoppningsvis lyckligt. När Mourbaukh dör, och han måste dö och inte bara svimma av, så kommer juvelen ovanför altaret att antingen ha smält helt eller falla sönder i tusentals bitar och lysa upp hela templet med ljuset från en uppgående sol. Ljuset fokuseras på Diccon, som blir som illuminerad av ett inre och yttre ljus under någon minut och han kan varken tala eller röra sig. När ljuset försvunnit är Pelennor tillbaka och Diccon har inga som helst problem med vare sig sin tro eller sina besvärjelser längre. En *Regenerate* kastad på Tara löser nu problemet med hennes fingrar.



I samma ögonblick som Mourbaukh är ur räkningen återfår Tara sitt minne, men däremot inte sina fingrar. Om hon tittar i bägaren på altaret kan man hitta fingerben i den och Diccon kan som sagt hjälpa henne att regenerera fingrarna.

Draken vaknar inte direkt när Mourbaukh dör men om inte Diccons spelare kommer på idén att kasta *Break Enchantment* kommer han att vakna av sig själv, i lagom tid för att spelarna ska höra hur templet börjar knaka i fogarna. Själva strukturen på den interdimensionella ficka där templet är placerat är nämligen kopplad till Mourbaukh och då han nu är ute ur räkningen för gott så börjar den interdimensionella fickan helt enkelt att veckla ihop sig. Taket börjar rasa in på sina ställen, altaret spricker och så vidare. Spelarna kommer att hinna ut bara för att se själva träskjulet falla ihop som om det förmultnade i oerhört snabb hastighet.

Med en drake är det naturligtvis inga problem att ta sig över ravinen och rentav hela vägen till Stormstad – alla får gott och väl plats på Esteriels breda rygg.

6.1 Midvinterfestival

Väl hemma i Stormstad har Mira vaknat upp i samma ögonblick som Mourbaukh dog och hon har naturligtvis varit frantisk av oro och inte kunnat lugnas av sina föräldrar som precis kommit hem och fått veta nyheten om sitt enda barnbarn. När spelarna kommer till staden blir de emottagna som de hjältar de är och dagen efter hålls Midvinterfestivalen i ännu gladare stämning än vanligt (om möjligt). Prinsessan döps till Tara Aliandra och Diccon välsignar henne i Pelennors namn och ingen kan vara gladare än Freja när hon står med sin dotter i famnen, omgiven av sin älskade och sina vänner.

SLUT

Appendix 1 - Spelledarkaraktärer

1-3	Koboldlönnmördare Gula Gruppen
4-6	Koboldlönnmördare Gröna Gruppen
7-9	Koboldlönnmördare Röda Gruppen
10-12	Koboldlönnmördare Blå Gruppen

Encounter #1 – Random encounter på vägen till Granby

Slå en tolvsidig tärning och använd tabellen här bredvid eller välj själv det du tycker verkar bäst.

Koboldlönnmördare är en grupp kobolder som går i Ishirits lönnmördarskola för kobolder av fin familj. Att överfalla några resenärer, döda dem och ta med sig bevis på detta tillbaka är deras examensprov. De är ödleliknande varelser med rostbruna fjäll och en rättliknande svans. Dessa kobolder är lite mer eliten av lönnmördarkobolderna. Varje grupp består av tio koboldlönnmördare och dessutom två examinatore, som håller sig i bakgrunden och dirigerar anfallet – de

gör yviga rörelser à la poliskonstaplar som dirigerar trafiken och dylikt. Dessa ledare kommer troligen att när de inser vilka spelarna är skrika något i stilen med ”Nej – inte de igen!” och kalla till reträtt. Ledarna är nämligen överlevande från attacken på spelarna för fem år sedan... Ledarna **kommer** att komma undan.

Kobolderna är indelade i fyra olika examinationsgrupper som provar ut olika närstrids- och avståndsvapen. De känns igen genom att de ha hjälmar i respektive färg. Alla grupperna ligger i bakhåll för spelarna och kommer att få iväg en ranged attack innan spelarna hinner reagera. Dessutom gör denna attack vapenskada + 2d6 i skada då det är en sneak attack. Detsamma gäller för när kobolderna flankerar en spelare, dvs när en kobold står på var sida om en spelare och båda attackerar – då får de +2d6 på skadan de tillfogar. Observera att Freja och Tara inte kan bli flankerade.

STATS	Gula	Gröna	Röda	Blå
Initiativ	+7 (20) Improved			
AC	16 (leather)	17 (studded)	17 (hide)	15 (padded armor)
Melee	+6/+1 dagger 1d4 (19-20/x2)	+6/+1 light mace 1d6 (x2)	+6/+1 sickle 1d6 (x2)	+6/+1 short sword 1d6 (19-20/x2)
Ranged	+7/+3 light crossbow 1d8 (19-20/x2), 80 ft	+7/+3 darts 1d4 (x2), 20 ft	+7/+3 sling 1d4 (x2), 50 ft	+7/+3 javelin 1d6 (19-20/x2), 30 ft
ST Fortitude	5			
ST Reflex	2			
ST Will	2			
Hit points	40			
Special	Move Silently +7 Sneak attack +2d6 Alertness			

Värdshusvärden på Kraxande Tuppen i Granby

Jovalisk och något rundlagd ölälskande man som oftast ses bakom bardisken polerandes ett glas eller ute på bakgården där han pysslar om sin humleodling. Pratar ofta och gärna om öl och ölbrygningens ädla konst.

Jon Jormarsson, Granbys fyllo

Jon Jormarsson är mer än lovligt alkoholpåverkad och sluddrar en aning när han talar men han verkar i övrigt ganska klar och redig. Han börjar närma sig de fyrtio med stormsteg och är klädd ungefär som alla andra, i hemspunnen ull, vadmal och liknande. Han berättar gärna vad han vet, sluddrande och med många upprepningar.

Encounter #2 – Kenders i skogen

Alla kenders små, cirka fyra fot långa, ganska smala, med långt hår och fulla av nyfikenhet och ändlös energi. De är inte ett dugg rädda för något och skulle trivas rätt bra med att skutta runt här i skogen om det inte vore så mycket snö samt att smörgåsarna tagit slut! Alla är de klädda i samma sorts jackor med ordet IKEA broderat på ryggen och bär på diverse tjocka pärm, ritningsrullar, en verktyglåda, planscher av olika prospekt och diverse andra attiraljer man kan förvänta sig av ett kombinerat sälj-, konstruktions- och leveransteam från IKEA – Intelligentas Kenders Ekonomiska Affärsidé. Personlighetsmässigt kan du tänka dig en kombination av en femåring som satt i sig en hel chokladkartong inom loppet av tio minuter och den mest entusiastiska försäljare du någonsin träffat.

Appendix 1 - Spelledarkaraktärer

	CHIMERA
Initiativ	+4 (12)
AC	16 (dex +1)
Melee	+12 bett - Drak/Lejon 2d6+4 +10 bett - Get 1d8+2 + 10 klor 1d6+2 +10 breath weapon
ST Fortitude +9	ST Reflex +7 ST Will +4
Hit points	80
Special	2 attacker/runda, breath varannan runda
Svart huvud	5 ft hög, 5 ft vid, 40 ft lång Line of Acid, 3d8
Blått huvud	5 ft hög, 5 ft vid, 40 ft lång Line of Lightning, 3d8
Grönt huvud	20 ft hög, lång och vid Cone of Gas, 3d8
Rött huvud	20 ft hög, lång och vid Cone of Fire, 3d8
Vitt huvud	20 ft hög, lång och vid Cone of Cold, 3d8

Encounter #3 – Chimeror nere i ravinen

Kan hoppas över om spelarna tar sig över ravinen utan att klättra ned i den, eller om det inte hinns med. Kan även sättas in nästan var som helst om det behövs ett extra monster eller fem om spelarna jäktar sig igenom äventyret. Tre-sex stycken bör vara lagom utmaning för spelarna.

Chimeran är en och en halv meter hög och tre meter lång. Chimeran har en svart gets bakkropp, ett lejons framkropp, svartbruna drakvingar och tre huvuden – ett drakhuvud, ett gethuvud och ett lejonhuvud. Drakhuvudet kan vara svart, blått, grönt, rött eller vitt.

Chimeran kan attackera två gånger/runda, med antingen ett av huvudena + klor eller med två av huvudena. Var 1d4 runda kan drakhuvudet i stället för att bita använda breath weapon. Med en saving throw REFLEX (DC 17) får man halv skada.

Mourbaukh

Maktlysten individ som inte nöjer sig med att ruva på hämnd utan aktivt söker efter den! Med hjälp av sin (något motvilligt) rekryterade alkemist Snipe vill han uppnå ett gudomligt tillstånd. Mourbaukh anser spelarna vara roten och upphovet till Allt Ont™ som drabbat honom och därför bör de straffas. Att själva arbetet med att uppnå gudomlighet visar sig vara inte enbart en väg till målet utan också ett sätt att ytterligare komma åt spelarna är ett utomordentligt plus.

Mourbaukh - lvl massor fighter			
Initiativ	+14 <i>Improved</i>		
AC	30, full plate samt massor av dex och annat skoj		
Melee	22/17/12/7 Greatsword of Doom 2d6+15 (19-20/x2)		
Ranged	20/15/10/5 Composite Longbow of Lesser Doom 1d8+6 (x3)		
ST Fortitude 17		ST Reflex 11	ST Will 9
Hit points	200-250 (<i>han ska inte vara för lätt att ta kål på heller!</i>)		
Special	Kan inte bli flankerad.		

Han är en man i trettioårsåldern med mörkt hår och mörka ögon. Ganska så stilig om man tycker om typer med groteskt svällande muskler och ringbrynja. Ser sig själv som (någon) guds gåva till mänskligheten. En synnerligen slem typ. Det har dessutom slagit slint i huvudet på honom – han tuggar inte fradga vid åsynen av spelarna men nästan!

Han är faktiskt lik bilden på sidan 13 i äventyret.

Appendix 1 - Spelledarkaraktärer

Snipe

Alkemist med flottigt stripigt svart hår som hänger ned i ögonen på honom samt näsa modell större. Ryktet säger att han är den bästa i branschen. Han blev praktiskt taget kidnappad av Mourbaukh och är nu utpressad (han har skulder hos indrivare – att brygga trolldrycker är kostsamt!) att brygga den enormt komplicerade trolldrycken *Accio Divinitas*, från boken *"How to become a God in Seven Fiendishly Difficult Ways"* som Mourbaukh dessutom tvingade honom att stjäla.

Rent speltekniskt sett är Snipe ganska patetisk – han är en lvl 3 wizard med en specialisering i alkemi på cirkus 20 levlar...ingen slår honom när det kommer till trolldrycker! Skönjer ni en viss likhet med en icke nämnd karaktär i Harry Potterböckerna försäkrar jag er att detta naturligtvis är en ren slump! Snipe har dock ett visst sinne för moral och etik och kommer med alla medel tillgängliga försöka hindra Mourbaukh från att döda den lilla prinsessan.

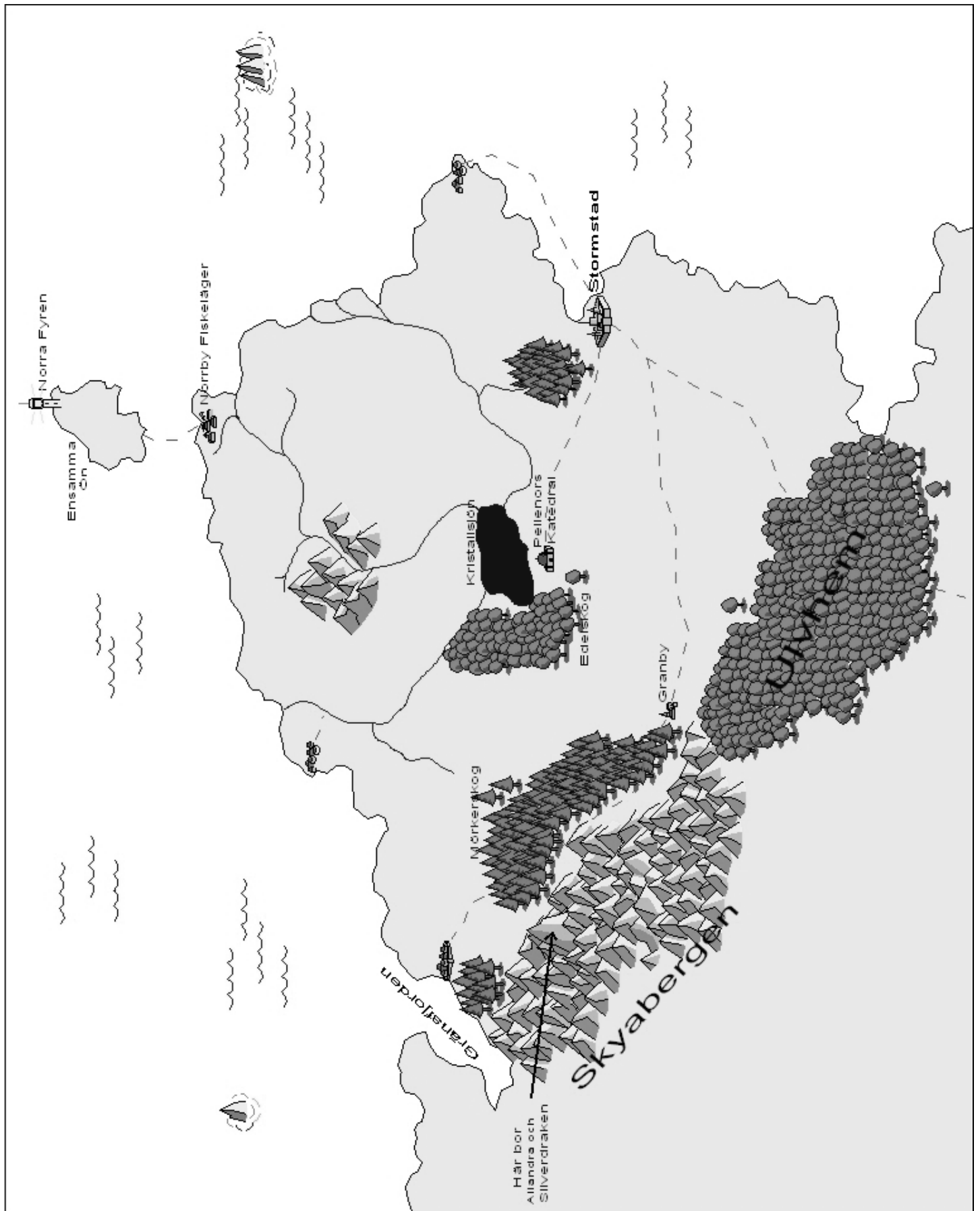
Barnsköterskor/vakter

Utkastarna Bill och Bull från värdshuset Gröna Draken i den lilla byhåla där våra vänner startade sitt äventyr för fem år sedan har omskolat sig för bättre karriärmöjligheter – de fick syn på en annons i Äventyrarybladet och utbildade sig vid Sankt Groggets Skola för Utomordentlig Barnavård. De är dock fortfarande bra på att slåss – det är också något som premieras vid Sankt Groggets!

Bill och Bull är två halvorcher med stora gulaktiga huggtänder i överkäken och svällande muskler. De är klädda i ringbrynja och banded mail under förkläde och mössa med Sankt Groggets märke på. De kommer att ge sig på spelarna, alldeles vid ingången om de misslyckas med att tysta alarmfällan, annars någonstans på vägen fram emot altaret.

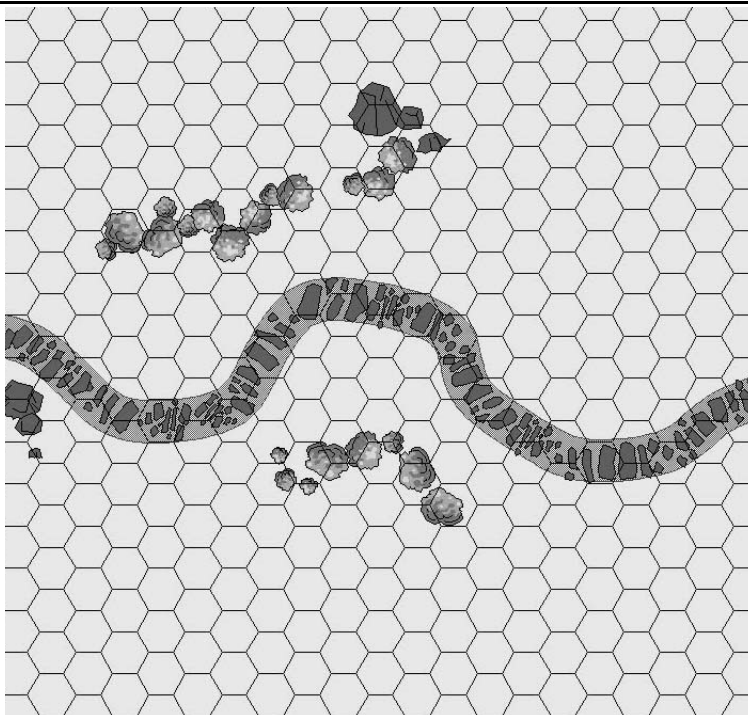
Barnsköterskor/vakter		
Initiativ	+8 (19) <i>Improved</i>	
AC	17 (banded mail + dex (1))	
Melee	+15/+10/+5 Longsword 1d8+4 (19-10/x2) Orcish Double Axe 1d8+3 (x3)	
Ranged	+12/+8/+3 Longbow 1d8 (x3)	
Unarmed	+14/+9/+4 1d3+5 (x2)	
ST Fortitude +13	ST Reflex +8	ST Will +7
Hit points	90	
Special	Darkvision, Power attack, Improved initiative, Cleave, Weapon focus	
Skills	Spot +7, Intimidate +10, Nursing care +8	

Karta över Orcania



Appendix 2 - Handouts

Random encounter på vägen till Granby. Kobolderna kommer att gömma sig bakom buskarna. En hexagon är fem fot.



Mourbaukhs medaljong som Tara vaknade med hårt fasthållen i sin vänstra hand.

Delen av Äventyrarbladet som Tara hittade i gränden

ÄVENTYRARBLADET

Din vän och guide runtom i världen (nr 24)

I Backspegeln- Tara!

av världens mest kända "redistri-örer" är Tara. Halvvalv och härstammande erifrån har hon på några få år gjort sig ett namn som en oerhört skicklig yrkeskvinna med ett stort ställe. Många är nog de som har Tara att tacka för mycket, även om de ivrigt förnekar detta när vi söker kommentar. Då vi frågade henne om hennes vidare planer log hon bara lighetsfullt och sade att den närmaste tiden skulle hon lagt yrkesverksamheten åt sidan och erade inte att återuppta sin karriär på några månader.

SÄLJES

Två stridshästar i fullgott skick säljes till högstbjudande. Kontakt via denna tidnings redaktion till "Nygift riddare!"

KÖPES

Diverse ädla stenar, speciellt diamanter och rubiner, köpes till ärliga priser av Elissa i "diunchel, Blå Slottsvägen 5 i Tarina".

Berömda Äventyres Uppgång och Fall

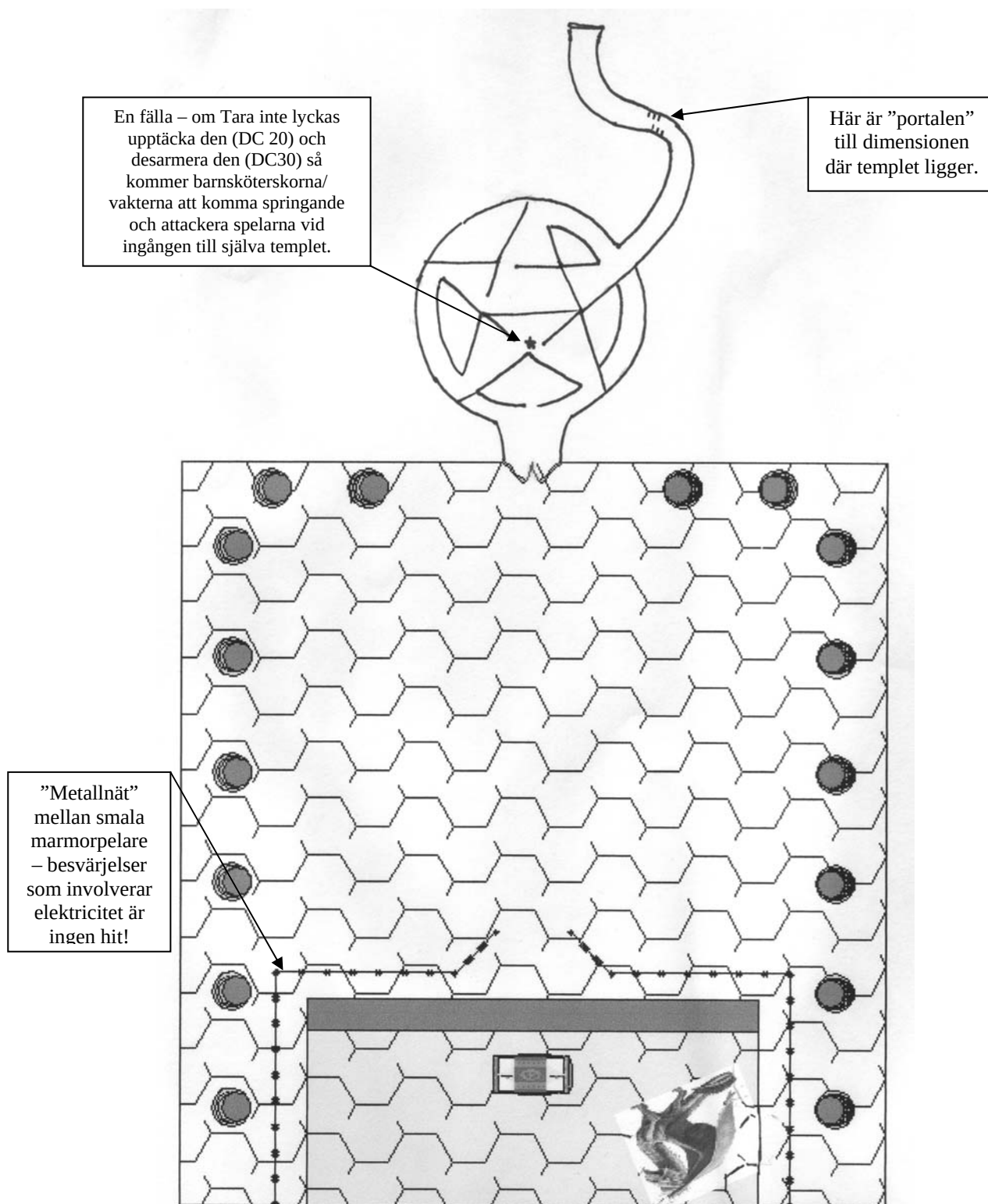
Mourbaukh – Succé till en bön,

Mourbaukh är en av våra mest omskrivna och berömda äventyrare och i denna tvådelade serie ska vi återberätta lite fakta om denna man som föll så

Redan som liten pojke drömde Mourbaukh om att bli en heroisk äventyrare. Han har den klassiska bakgrunden hos så många av våra mer, ska vi säga gammalmodiga, äventyrare, med en öm, stöttande hemmavarande moder som överöste sin son med beröm och alltid stöttade honom vad han än gjorde och skickade med honom matpaket på äventyren.

Ett soloäventyr i Kungens garde nere i Sendarien ledde till att Mourbaukh snabbt fick rykte om sig att vara oerhört skicklig. Exakt vad det var han gjorde vet ingen men det ryktas att han gjorde dåvarande kronprins en enorm tjänst i ett något ekvokt ärende.

Mourbaukh satt inte stilla och lutade sig inte på sina framgångar dock utan bildade även sina komiker som kom att bli kända som Anhangert Mourbaukhs ledarskap hade dessa komiker en stor betydelse för honom.



En hexagon motsvarar fem fot!

ÄVENTYRARBLADET

Min vän och guide runtom i världen (nr 25)

SKUALLERSPALTEN

Som vi kunde läsa i den tidning vi alla naturligtvis köper så fick en av våra kända Barbarer från Norden en dotter i somras. Frejas dotter, som alltså är andra arvingen till Orcanias tron (Freja gifte sig som ni naturligtvis vet för fem år sedan med kronprinsessan Mirenandra av Orcania) ska döpas nu till lagom till Midvinterfestivalen och det ryktas att den gamla äventyrargruppen ska återförenas igen för detta enastående tillfälle. Den berömda "redistributören" Tara (som vi kunde läsa om i förra numret) lär redan ha bokat plats på diligensen. Det lär bli ett storslaget dop helt i stil med sagobröllopet för fem år sedan! Låt oss alla innerligen hoppas att Mourbaukh inte kommer på idén att lägga några hinder i vägen – vi vet ju att han har ett horn i sidan för våra vänner!

SÄLJES

Svärd, något använt men välpolerat säljes. Junga hack i eggen garanteras. Eventuellt inbyte mot stridspxa? Kontakta döbärgen Harlad Handfaste, via denna tidskrifts redaktion.

Komplett väpnarutrustning, inkl kortsvärd och sköld, säljes p g a dubbning till riddare. 20 guldmynt eller högstbjudande! Kontakta Faldalar af Hvitansjö, Tarint.

KÖPES

Alltånda guld- och silverföremål, ädla stenar, smycken och andra små värdesaker köpes till ett bra pris. Diskretion en hederssäker! Fråga efter Gyllene Valeriana i ördböckstället, basaren i Sankta Anlitas av Saina den Fingerfärdiga

Mynt från Saskiska Kejsardömet. Endast i prima skick – inga stålullstvättade mynt, tack! Särskilt intresserad av andra dynastin. Kontakta Esteriel, Skyabergen i Orcania (post via Stormstads slott)

BYTES

Prima äventyrarutrustning klass A bytes mot plög och/eller vävstol. Aldrig använd – repet fortfarande i sin originalförpackning! Bytet skötes via denna tidskrifts redaktion. Märk Er förfrågan med "Byten" och kodordet "Olycksaligt giftermål"

Berömda Äventyrars Uppgång och Fall *Mourbaukh – Det Stora Fallet*

Början till vad man kan kalla det som skulle vara den nesliga slutpunkten för Mourbaukhs karriär och hans stora (och enda) nederlag var hans första stora misslyckande – då Freja Jirsdotter, Aliandra Shelaya, Diccon Helarhand och Tara räddade en kunglig prinsessa från en drake i Orcania, trots att Äventyrarbladet tippat honom som den självklare segraren. Vi vet inte med säkerhet men ryktet säger att Mourbaukh sågs tugga fradga av ilska under det romantiska sagobröllopet.

Sedan följde en period av bitterhet som kulminerade i Anhangets upplösande, då det fick svårt att hitta nya uppdrag. DMMMAK (som vi ska återkomma till i ett av vårens nummer) beslutade efter omröstning att utesluta Mourbaukh. På vår förfrågan om varför svarade Stormmästaren i Tarint: "Man kan ta mig dalern inte ha mesar som blir slagna av ett gäng fruntimmer i vår orden!" Då vår (kvinnliga) reporter dristade sig att påpeka att prästen i sällskapet, Diccon Helarhand, faktiskt var man spottade bara Stormmästaren, kliade sig i skrevet och sade sig inte ha mer tid att ödsla på oväsentligheter.

Mourbaukh var alltså utkastad ur den orden han var så stolt över att ha blivit invald i (var god se föregående nummer) och när hans fru ansökte om skilsmässa verkade detta vara det berömda strået som knäckte honom – i vår reporters mening ör han inte så lite fnoskig nu! Enligt de många rykten som går så lär han ha blivit helt besatt av Freja, Diccon, Tara och Aliandra och att få hämnd på dessa, som han ser som roten till allt ont och orsaken till hans olycka. Inte för att vår redaktion sätter den minsta tilltro till rykten och alltså varken kan bekräfta eller dementera att Mourbaukh har muttrat om djup och mörk hämnd, att denna skymf bara kan tvättas bort med blod eller, inte minst, att han ligger bakom bokstölden från Kungliga Stadsbiblioteket i Stormstad, det finaste biblioteket vad gäller magisk litteratur norr om Tarint. Det enda vi kan bekräfta är att han i höstas annonserade efter en välrenommerad och ytterst kunnig alkemist.

Mourbaukh har tyvärr ej gått att nås för en kommentar till denna artikelserie. Om någon vet var vi kan få tag på honom tas upplysningar tacksamt emot av denna tidskrifts redaktion. Han lär befinna sig norrut, på flykt undan sina svågrar. Information kan sändas till:

*Äventyrarbladet
c/o Vårdshuset Gyllene Draken
Tarint*

Var vänlig märk Er skriftrulle med "M"

ÄVENTYRARBLADET

Din vän och guide runtom i världen (nr 24)

I Backspegeln- Tara!

En av västvärldens mest kända "redistributörer" är Tara. Halvalv och härstammande söderifrån har hon på några få år gjort sig ett namn som en oerhört skicklig yrkeskvinna med hjärtat på rätta stället. Många är nog de fattiga som har Tara att tacka för mycket, även om hon själv ivrigt förnekar detta när vi söker henne för en kommentar. Då vi frågade henne om hennes vidare planer log hon bara hemlighetsfullt och sade att den närmaste tiden hade hon lagt yrkesverksamheten åt sidan och planerade inte att återuppta sin karriär på denna sida Midvinter.

SÄLJES

Två stridshästar i fullgott skick säljes till högstbjudande. Kontakt via denna tidnings redaktion till "Nygift riddare!"

KÖPES

Diverse ädla stenar, speciellt diamanter och rubiner, köpes till ärliga priser av Elissa Cardiunchel, Blå Slottsvägen 5 i Taring

Begagnat svärd i gott skick sökes av klagad äventyrare. Kontakta Deidre i Mastorin!

BYTES

Äventyrargrupp sökes för utbyte av erfarenheter och eventuell swapping av medlemmarna.

Diskretion en hederssak!

Kontakta oss via denna tidnings redaktion, kod "Vi som vill ha roligt!"

SÖKES

Sankt Groggets Skola för Atomordentlig Barnabård söker nya rekryter för vårterminen. Är Du trött på Ditt banliga baktjobb? Sök Dig till Sankt Grogget och dra nytta av Dina erfarenheter i Din nya karriär som utexaminerad barnsköterska.

Vi uniformerar och legitimerar!

Berömda Äventyrares Uppgång och Fall

Mourbaukh – Succé till en början

Mourbaukh är en av våra mest omskrivna och berömda äventyrare och i denna tvådelade serie ska vi återberätta lite fakta om denna man som föll så djupt.

Redan som liten pojke drömde Mourbaukh om att bli en heroisk äventyrare. Han har den klassiska bakgrunden hos så många av våra mer, ska vi säga gammalmodiga, äventyrare, med en öm, stöttande hemmavarande moder som överöste sin son med beröm och alltid stöttade honom vad han än gjorde och skickade med honom matpaket på äventyren.

Ett soloäventyr i Kungens garde nere i Sendarien ledde till att Mourbaukh snabbt fick rykte om sig att vara oerhört skicklig. Exakt vad det var han gjorde vet ingen men det ryktas att han gjorde dåvarande kronprinsen en enorm tjänst i ett något ekivokt ärende.

Mourbaukh satt inte stilla och lutade sig tillbaka mot sina framgångar dock utan bildade äventyrarbandet som kom att bli känt som Anhanget. Under Mourbaukhs ledarskap hade dessa en strid ström av succéer – som vi för ett antal år sedan skrev i denna tidskrift: "Där Mourbaukh är är inte pengarna och äran långt borta!".

Äran, ja. Mer än pengar åträdde Mourbaukh ära och berömmelse och den makt som sådant leder till. När han som en av de yngsta någonsin blev invald i De Manliga macho Männens Äventyrar Klubb kände hans stolthet inga gränser.

Sorgligt nog kan det ha varit detta som i förlängningen ledde till hans djupa fall. Han steg snabbt i graderna i DMMMAK och den misogynitet som han alltid så smått gett uttryck för utkristalliserade sig till något som genomsyrade hela hans livsstil. Hans hustru isolerades allt mer i hemmet medan Mourbaukh och hans anhang drog rike runt och minsann inte var för god att flirta ohämmat med varje vacker kvinna han såg. Att försöka göra detta med kända barbaren Freja Jirsdotter var dock ett stort misstag då hon gav honom en bruten näsa. I den stunden började den allvarliga rivaliteten mellan Mourbaukh och hans Anhang å ena sidan och Freja och hennes vänner (Tara, Aliandra och Diccon) å den andra, en rivalitet som skulle leda fram till Mourbaukhs första stora misslyckande en vårdag för fem år sedan...

Fortsättning följer i nästa nummer!

Appendix 3 - Regelgenomgång

Det går att spela "Prinsessa försvunnen - återkomsten!" utan att bry sig om reglerna i D&D 3^d ed. Men det blir bättre om man följer några regler. Strunta i de regler som inte passar – huvudsaken är att du och dina spelare har roligt!. Här kommer i alla fall en kort regelgenomgång.

För att spela äventyret behövs ett set tärningar (d20, d12, d10, d8, d6 och d4). Papper och penna kan vara bra att ha också...

AC	10 är en människa utan rustning. Ju högre AC ju bättre.														
Attack	Slå 1d20 + attackbonus. Ett resultat lika med eller högre än fiendens AC är lyckat och då slår man skada.														
Flera attacker	Alla kan attackera flera gånger varje runda. Observera att detta gäller bara rent fysiska attacker – kastar man en spell så är det vad man gör den rundan.														
Initiativ	Slå 1d20 + eventuell initiativbonus. Detta initiativ behålls under hela striden. SLP:s har ett värde inom parentes efter initiativbonusvärdet – detta är ett genomsnittsvärde för initiativ som kan användas om man inte vill slå.														
Färdigheter	Slå 1d20 och lägg till färdighetsvärdet. Alla färdigheter är kopplade till en grundegenskap. Ju högre desto bättre – man ska komma över en viss svårighetsgrad (DC). Se nedan för exempel. <table> <tr><td>0</td><td>Spåra en hord jättar på ett lurfält</td></tr> <tr><td>5</td><td>Höra att folk talar på andra sidan en dörr</td></tr> <tr><td>10</td><td>Knyta en ordentlig hållbar knut</td></tr> <tr><td>15</td><td>Stabilisera en döende vän</td></tr> <tr><td>20</td><td>Dyrka upp ett enkelt lås/undvika att falla i en fångstgrop</td></tr> <tr><td>25</td><td>Övertala draken som fångat dig att det är en god idé att släppa dig</td></tr> <tr><td>30</td><td>Dyrka upp ett bra lås</td></tr> </table>	0	Spåra en hord jättar på ett lurfält	5	Höra att folk talar på andra sidan en dörr	10	Knyta en ordentlig hållbar knut	15	Stabilisera en döende vän	20	Dyrka upp ett enkelt lås/undvika att falla i en fångstgrop	25	Övertala draken som fångat dig att det är en god idé att släppa dig	30	Dyrka upp ett bra lås
0	Spåra en hord jättar på ett lurfält														
5	Höra att folk talar på andra sidan en dörr														
10	Knyta en ordentlig hållbar knut														
15	Stabilisera en döende vän														
20	Dyrka upp ett enkelt lås/undvika att falla i en fångstgrop														
25	Övertala draken som fångat dig att det är en god idé att släppa dig														
30	Dyrka upp ett bra lås														
Kritisk skada	Skrivs A/xB. Om attackslaget är lika med eller större än värdet på A så får man slå en gång till. Träffar man då multipliceras skadan enligt B. Står det bara xB betyder det att slår man 20 och sedan slår ett slag som träffar ger det kritisk skada. xB betyder att man slår skadan B gånger, inte att man multiplicerar värdet på första skadeslaget med B.														
Saving throws	Slå 1d20 och lägg till värdet för det saving throw man slår. Jämför med minsta värde och följ instruktioner. Ju högre ju bättre.														
Skada	Slå det som står vid vapnet och drar ifrån på den skadade karaktärens HP.														
Speciella färdigheter	Se beskrivning vid respektive karaktär.														

Spells

Aliandra är en sorceress så hon behöver inte läsa in sina besvärjelser utan kan kasta ett visst antal av varje nivå per dag. Diccon måste i teorin bestämma sig för vilka besvärjelser han vill använda och be för dem varje morgon men enklast är att han kan kasta ett visst antal av samma nivå varje dag precis som Aliandra. Eftersom han inte kommer att kunna kasta många besvärjelser blir det mycket enklare så... Då Pelennor övergivit honom – eller rättare sagt blivit tvingad från hans själ – så har Diccon ytterligt svårt att kasta besvärjelser. Se bifogad tabell. Om det gäller kan man dock fuska med tärningarna, speciellt om spelaren verkligen försöker och rollspelar detta, till exempel anropar Pelennor i sin nöd på kreativt sätt.

Diccon befinner sig i	Chans att lyckas
Stormstad	10 %
På vägen	20 %
Granby	25 %
Skyabergen	50 %
Slätten	60 %
Templet	75 %
Vid altaret	90 %

Vid vissa besvärjelser står efter besvärjelsenamnet (T), vilket betyder att man måste röra vid den man ska kasta besvärjelsen på.



Du lämnades, lagd i en korg, på trappan till det allmänna barnhuset i Tarint när du var bara några månader gammal. Där stannade du tills du blev utslängd hals över huvud vid tretton års ålder, efter det att du blivit identifierad som orsaken till de många bränderna i barnhemmets lokaler. Du vandrade runt på Tarints gator, ensam och olycklig, och stötte på en ruggig man som drog in dig i en gränd och började slita av dig kläderna. Du skrek och sparkade vilt omkring dig i skräck och till din stora förvåning började mannen brinna med en klar låga. Han skrek av smärta och släppte dig. Du sprang därifrån i vild panik, rätt i armarna på en stor rödskäggig man med glittrande gröna ögon, klädd enligt lager-på-lagerprincipen i flygande tunna eldfärgade mantlar. Han tittade på dig och log, ett vänligt, förtroendeingivande leende, och sade: "Så du är den nya sorcerer-kraften jag har känt i staden på sistone!"

Mannen, Taliander Shelaya, blev din mentor, din lärare, den far du aldrig haft. Det dröjde inte länge innan du fick din ofrivilliga pyromani under kontroll och du fick tillträde till Talianders fantastiska bibliotek och hans samlingar av föremål från hela världen. Dessa väckte i dig en vetgirighet och en lystnad, en längtan att veta mer och en önskan att äga så fantastiska föremål. Du skämdes för dessa känslor och det dröjde ett tag innan du slutligen bekände dem för Taliander. Han bara skrattade, muttrade något om 'dragongreed' och gav dig ett gyllene mynt, startskottet till en i dagsläget mycket imponerande samling.

I tjugårsåldern började du känna dig rastlös och instängd. Taliander drog i lite tåtar och sammanförde dig, via en annons i Äventyrarybladet, med tre andra, relativt oerfarna äventyrare. Det var första gången du träffade Freja, Tara och Diccon. Under två år upplevde ni ett antal hisnande mer eller mindre inkomstbringande äventyr. För fem år sedan satt ni på värdshuset Gröna Draken i en liten byhåla som hade sett sina bättre dagar och ögnade desperat igenom senaste numret av

Äventyrarybladet i hopp om något inkomstbringande. Det enda som stod till buds var en annons om en försvunnen prinsessa men eftersom ni var lätt desperata – Frejas ölräkning hotade att få er vräkta, värdshusvärden såg elakt på er och du fruktade för din myntsamling! – samlade ni ihop alla era tillgångar och med värste konkurrenten Mourbaukh och hans Anhang hack i häl kastade ni er ombord på diligensen till Stormstad.

Efter diverse trassel och handgemäng med bland annat orcher, gobliner, chimorer, och kobolderna från Lönnmördarskolan för Kobolder av Fin Familj, samt inte att förglömma en mycket död röd drake lyckades ni rädda prinsessan från draken, eller snarare draken från prinsessan – hon hade tvättat Esteriels myntsamling med stålull, något du har haft svårt att förlåta henne, även om hon nu visade sig vara Frejas förlorade ungdomskärlek... Draken Esteriel visade sig dessutom vara en avlägsen släkting till dig och det slutade med kärlek vid första ögonkastet för er båda.

Sedan dess har du och Esteriel (silverdraken) bott i hans förvånansvärt luxuösa hålur uppe i bergen när ni inte varit på konvent för samlarentusiaster eller på jakt på särskilt sällsynta mynt över hela världen. Du har bland annat sysslat med forskning och till din förvåning funnit att du har en stor fallenhet för eldbesvärjelser – trots att du har silverdrakar i släkten och alltså i stället borde ha mer fallenhet för is och kyla. Trots både dina och Esteriels ansträngningar har du dock inte ännu lyckats förvandla din skepnad och bli en drake, men, det kommer väl i sinom tid. Däremot har du det senaste året upptäckt att du ibland drömmer saker som sedan händer eller har hänt, exakt som du drömt det.

På sista tiden, de sista två-tre veckorna eller så, har du känt dig lite "luddig" i huvudet men skyllde det på en begynnande förkylning. Det är trots allt vinter och kallt! Ni har dessutom varit fullt upptagna med att hitta den perfekta presenten till ett litet flickebarn. Vid Midvinterska nämligen Frejas och Miras förstfödda dotter namnges i en storslagen ceremoni!

Natten innan ni skulle bege er av mot Stormstad, för att vara där i god tid innan ceremonin (du hade tänkt dig att spendera ett par dagar i slottsbiblioteket först, och kanske ta en vända via antikbodarna i Stormstad) vaknade du dock mitt i natten av en fruktansvärd mardröm, där du bland annat såg en figur du tror dig känna igen som den slemme Mourbaukh, stå böjd över en till synes livlös Tara, med en blodig kniv i handen. Med en rysning, eftersom den här drömmen hade samma "känsla" som de sanndrömmar du drömt innan, vände du dig om för att konferera med Esteriel och fann att han inte var där! Vid en frantisk genomletning av grottan och de närmaste omgivningarna hittade du absolut ingenting utan i första gryningsljuset satte du av i högsta fart mot Stormstad – någon hade lagt vantarna på din drake och du behövde hjälp att hitta honom!

<i>Personlighet</i>	Du är både vacker och karismatisk och vet om det. Du är bra på att charma information och annat ur folk, lugna ned upprörda känslor och generellt sett påverka folk. Stödd av din mentor Taliander har du ett enormt självförtroende och du är helt övertygad om sanningen i den gamla legenden att sorcerers är ättlingar till drakar, något som du fick bekräftat för fem år sedan.	
<i>Utseende</i>	Du har långt silverblont hår som du gärna har uppsatt i intrikata flätkonstruktioner med inflätade band, juveler och annat samt klart smaragdgröna ögon, ljust pärlemorskimrande skinn som aldrig blir solbränt och långa lackerade naglar. Vad gäller kläder förlitar du dig på lager-på-lagerprincipen du också, med lagren bestående av tunna, nästan genomskinliga, tunikor, kjolar och mantlar i klara färger, höga stövlar och en klart blå tjockare mantel över alltihop.	
Åsikter:	<i>Freja</i>	Freja är en sorts klippa för dig. Hon tror på dig och din bakgrund och i en värld full av folk som tvivlar och ifrågasätter är det skönt att ha Freja. Hon är enkelspårig och saknar i stort sett fantasi men hon är långtifrån dum. Du vet att hon skulle ställa upp på dig i alla väder. Hon är som den storasyter du aldrig haft. Ni har träffats ganska ofta de senaste åren, när du och Esteriel inte varit ute på vift så har ni ju praktiskt taget bött grannar – det tar inte lång tid från Skyabergen till Stormstad när en drake flyger! Det har glatt dig hur lycklig Freja är med Mira, det en aning rastlösa som fanns i hennes natur innan har slipats av lite. I somras fick dessutom Freja och Mira en dotter och stoltare föräldrar har du aldrig sett! Du vet inte exakt hur det där med dottern gick till men du vet att de senaste tre åren samlade du böcker och gamla handskrifter i allehanda antikvariat och antikbodas och avlämnade till slottsbiblioteket och du har sett Överste Slottsmagikern försjunken i dem varje gång du besökt stället. Så lite stolt är du över den lilla prinsessan och fattas bara annat – ni tre gamla vänner ska ju stå fadder!
	<i>Diccon</i>	Det första du tänker på när det gäller Diccon är hur snäll han är. Snäll...och lite mesig. De första månaderna av er bekantskap flirtade du en del med honom men allt eftersom er vänskap växte började det kännas fel. Du ser honom som något av en yngre bror, om än med lite tvivelaktiga matvanor, att älska, beskydda och reta – så länge han inte försöker lura i dig Pelennors Gudomliga Föda!
		Diccon har kommit upp sig i världen med ärkebiskops rang och en egen katedral till Pelennors ära i mitten av Orcania, vid Kristallsjön. Han är dock samma trygga, lugna, snälla person som han alltid varit, fast rotad i sin hundra procentiga förtröstan på Pelennors godhet och allomfattande nåd.
	<i>Tara</i>	Från början var du misstänksam mor att ha en tjuv i sällskapet men det gick snart upp för dig att Tara inte var den sortens person som skulle stjäla från sina kamrater. Du känner ett visst kamratskap med henne, hennes hårdhet ger dig en aning om hur du kanske skulle ha blivit tvungen att bli, om Taliander inte tagit hand om dig. Under den skrovliga ytan och sarkasmerna klappar ett hjärta av...ok inte guld så i alla fall silver. Du skulle inte lita på henne med en pung full av juveler men lovar hon något, om än motvilligt, vet du att hon håller det. Du har inte träffat henne lika ofta som du träffat Diccon eller Freja de senaste fem åren, Tara har ju fortsatt sin äventyrskarriär trots att hon hade kunnat dra sig tillbaka för en lång tid på den röda drakens förmögenhet. De gånger ni träffats hade allt dock varit "precis som vanligt" – möjligen har Tara haft en större tendens att bjuda på middag. Du har förresten hört ryktesvägen att Tara ska figurera i Äventyrarbladets notiser om Äventyrare Vi Minns – du måste införskaffa senaste numret så snart det här med Esteriel är fixat...

<i>Mira</i>	Frejas hustru, kronprinsessan till riket Orcania. Längre hade du svårt att förlåta henne skurandet av myntsamlingar med stålull men, alla kan ju inte förstå sig på samlare.
<i>Pelennors gudomliga föda</i>	Det värsta du någonsin ätit är den här sörjan, som Diccon frammanar ur tomma luften när ni inte har något annat att äta. Det får dig nästan att förlåta dig med tanken på att kunna sälja (eller åtminstone pantsätta!) något eller några av dina mynt, bara du får tillräckligt med pengar för att aldrig behöva äta det där klägget igen!
<i>Mourbaukh</i>	Slemboll är det snällaste du kan säga om herr Jag-vet-bäst-och-alla flickor-älskar-mig Mourbaukh och hans hejdukar! Om du aldrig såg dem mer skulle det vara bra! Senaste gången de lurade er på er rättmätiga belöning funderade du skarpt på att prata med Tara och se om hon hade några kontakter i giftbranschen. Tyvärr har Mourbaukh figurerat en del i dina tankar det senaste året, och även innan. Man hör en hel del rykten och halvkvädna visor på konvent och om hälften av vad du hört om Mourbaukh är sant så har han betydligt mer än ett horn i sidan mot er alla. Något verkar i så fall ha slagit slint i huvudet på honom – han ska ha svurit en blodig hämnd på alla som stått i hans väg och det verkar som om ni fyra blivit utnämnda till en galnings huvudfiender. Du har hört att han blivit utkastad ur De Manliga Macho Männens Äventyrar Klubb – en liten, exklusiv orden som verkar ha ordenshus nästan överallt, du har till och med för dig att det finns ett här i Orcania. Självt ger du inte ett vitten för DMMMAK men vissa verkar tycka det är en stor ära att vara medlem där. Dessutom sade en av dina numismatikervänninnor på förra konventet, under mycket fnittrande, att hon hört att hans fru begärt skilsmässa och att Mourbaukh inte vågar visa sig söderut längre, han är så rädd för sin frus sju bröder.

Utrustning

Några kläder hafsigt ihopslängda i en ryggsäck	
En finkläddning med matchande smycken snyggt ihopvikt	
<i>Goggles of Minute Seeing</i> (fungerar som förstöringsglas och mycket användbara då det gäller att titta på mynt)	
<i>Ring of Regeneration</i> (helar dig med 12 hp/timme så länge du har den på dig. Kan också regenererar förlorade kroppsdelar så länge som skadan skedde då du hade ringen på dig.)	
<i>Amulet of Natural Armor</i> +2	} Samtliga bonusar redan inräknade på karaktärsbladet
<i>Bracers of Armor</i> +2	
<i>Ring of Protection</i> +2	
<i>Quarterstaff</i> +1	

Level 0

<i>Arcane Mark</i>	Skriver en personlig runa på pergament eller i luften.
<i>Dancing Lights</i>	Upp till fyra bollar av ljus som lyser som en fackla. Varar 5 minuter och kan skickas upp till 50 meter bort.
<i>Detect Magic</i>	Upptäcker magiska föremål i en halvcirkel med en radie på tio meter. Varar 10 minuter under koncentration.
<i>Flare</i>	En varelse blir påverkad av ett plötsligt ljussken och får -1 på attackslag i en runda. ST Fortitude negerar.
<i>Light (T)</i>	Ett objekt du rör vid lyser upp till en timme, som en fackla.
<i>Mage Hand</i>	Telekinesis (2,5 kg)
<i>Mending</i>	Reparera småsaker.
<i>Prestidigitation</i>	Små trolleritrick
<i>Read Magic</i>	Läsa magiska inskriptioner etc, varar en timme

Level 1

<i>Burning Hands</i>	Tre meter långa flammor skjuter fram ur dina fingertoppar i en tredjedels cirkel framåt. Varelser som berörs av flammorna tar 5d5 skada. ST Reflex halverar skada.
<i>Comprehend languages</i>	Kan förstå talade och nedskrivna språk, varar två timmar.
<i>Detect Secret</i>	Upptäcker gömda dörrar i närheten, varar
<i>Doors</i>	10 minuter
<i>Feather Fall (T)</i>	Saken eller varelsen faller långsamt. besvärjelsen, varar max 10 rundor
<i>Mage Armor (T)</i>	Ger dig eller en varelse du rör vid +4 AC bonus upp till fyra timmar,
<i>Magic Missile</i>	Skickar ut upp till fem missiler som alltid träffar. Varje missil ger 1d4+1 i skada och kan skickas på olika varelser, de får dock inte stå längre ifrån varandra än fyra meter.

Level 2

<i>Arcane Lock</i>	Låser en kista eller ett lås magiskt.
<i>Blur</i>	Får en varelse att missa sina attacker 20% av gångerna.
<i>Flaming Sphere</i>	En eldboll med en radie på en meter rullar framåt från dig nio meter/runda i max nio rundor. Ger 2d6 skada, ST reflex halverar skadan.
<i>Glitterdust</i>	Förblindar varelser och gör så att osynliga varelser får en kontur av glittrande damm.
<i>Invisibility (T)</i>	Du eller en varelse du rör vid blir osynlig i max en timma, upphör vid attack.
<i>See Invisibility (T)</i>	Se osynliga varelser.

Level 3

<i>Dispel Magic</i>	Få magi att upphöra.
<i>Fireball</i>	En ärtstor boll av eld skjuter ut ur din fingertopp ditt du vill den ska gå (max 200 m bort) och exploderar då den träffar till en eldboll med en radie på sex meter. Alla inom området tar 10d6 i skada. ST Reflex halverar skadan.
<i>Flame Arrow</i>	Du kan antingen sätta eld på upp till 11 avfytrade normala pilar som då gör +5 i fire damage, eller så kan du avfyr två fiery bolts (lyckat ranged attackslag) som vardera gör 4d6 fire damage
<i>Fly</i>	Du kan flyga med en hastighet av 30 meter i minuten.
<i>Lightning Bolt</i>	En blix av elektrocitet som går rakt fram från dig, ger 10d6 i skada.
<i>Water Breathing (T)</i>	Förmågan att kunna andas under vatten, varar två timmar.

Level 4

<i>Detect Scrying</i>	Kan se om ni blir spionerade på.
<i>Fire Shield</i>	En sköld av eld runt dig, halvt osynliga lågor. Varar 11 rundor och ger 1d6+11 i skada till var och en som försöker skada dig.
<i>Leomund's Secure Shelter</i>	
<i>Scrying</i>	Slå scry som färdighet. Lättare ju närmare koppling du har till personen.
<i>Stoneskin (T)</i>	Varar två timmar, personen kan ignorera de första 10 poängen i skada han/hon får från varje attack.
<i>Wall of Fire</i>	En vägg av eld som ger den som försöker tränga igenom den 2d4 i skada.

Level 5

<i>Dream</i>	Skickar ett meddelande till någon som sover.
<i>False Vision</i>	Att kunna lura en scrying med hjälp av en illusion.
<i>Hold Monster</i>	Håller fast ett monster
<i>Permanency</i>	Gör vissa besvärjelser med permanent verkan
<i>Stone Shape</i>	Kunna forma sten

Level 6

<i>Legend Lore</i>	Lär sig saker och legender om personer
<i>Permanent Image</i>	Skapar en permanent illusion, komplett för alla fem sinnen
<i>True Seeing (T)</i>	Se saker och ting för vad de egentligen är.

Aliandra Shelaya

Långt blont hår, gröna ögon

Character name sorcerer			Player 12th		Description Human/dragon		Age 29		Alignment Chaotic good	
Class			Level		Race		Age		Alignment	
Ability	Ability score	Ability Modifier	Total		Wounds / Current HP		Speed		30 ft	
STR	12	1	HP	58						
DEX	15	2	AC	18	= 10 + + 6 + 2		Initiative		2	
CON	14	2			Armor Magic Dex		Base Attack		6/1	
INT	15	2	Saving Throws		FORTITUDE		MELEE		7/2	
WIS	14	2			REFLEX		RANGED		8/3	
CHA	17	3			WILL					
					6					
					6					
					10					

ATTACK	Attack bonus	Damage	Critical
Quarterstaff +1	8/3	1d6+1	x2
Range	Notes		

ATTACK	Attack bonus	Damage	Critical
Light crossbow	8/3	1d8	19-20/x2
Range	Notes		
80 ft			

Feats & Special Abilities

COMBAT CASTING

+ 4 vid Concentration checks när du kastar spells då du samtidigt försöker försvara dig passivt i strid

ENLARGE SPELL

Dubbel range, använder en spellslot 1 lvl högre

EXTEND SPELL

Varar dubbla tiden, använder en spellslot 1 lvl högre

QUICKEN SPELL

Du kan kasta en spell som en "free action", använder en spellslot 4 lvl högre

SPELL FOCUS: Fire

+2 i DC för alla fire spells

SPELL PENETRATION: Fire

+2 på lvl checks för att slå igenom offrets resistance

ARMOR	Armor bonus	Type	Speed
Ring of protection	2		
Max dex bonus	Notes		

ARMOR	Armor bonus	Type	Speed
Bracers + amulet of armor	4		
Max dex bonus	Notes		

SKILLS

Skill name	Ability	Skill	Notes
Alchemy	INT	5	
Bluff	CHA	4	
Concentration	CON	7	
Disguise	CHA	4	
Forgery	INT	4	
Gather information	CHA	6	
Handle animal	CHA	5	
Innuendo	WIS	5	
Knowledge: arcana	INT	7	
Knowledge: coins	INT	9	
Perform	CHA	3	
Ride horse	DEX	5	
Scry	INT	8	
Sense motive	WIS	5	
Spellcraft	INT	8	

Antal spells du kan kasta per dag

Level	0	1	2	3	4	5	6
Kan kasta	9	5	5	4	3	2	1



Född i en adelsfamilj i det varma Sendarien har du växt upp inom den Enda Sanna Kyrkan™, d v s Pelennors. Som första led i din utbildning skickade dina föräldrar dig till gråbrödernas kloster vid Gripbergens södra spets när du var tretton år gammal.

Du hade en underbar tid hos munkarna. Deras stora bibliotek var som nektar för dig och du var enormt vetgirig och ville hela tiden veta mer om Pelennors lära. Du lärde dig mer om Pelennors mänskliga inkarnationer och förundrades över hur lite du egentligen visste, hur mycket det fanns att veta och hur god, storsint och ödmjuk Pelennor var. Allt eftersom du lärde dig mer insåg du hur liten du själv var i relation till Alltet och du växte upp till en mycket kunnig men på samma gång både ödmjuk och osjälvisk ung man.

Efter flera års studier i klostret började du tala med abboten om att avlägga munklöftet, att studera och leva i kyskhet och bön resten av ditt liv. Abboten var dock lite tveksam till att du skulle avlägga eviga löften när du fortfarande var så ung och ni kom därför överens om att du skulle spendera ett par år som missionerande präst först. Därför skickades du till Pelennors huvudtempel i Sadarim, Sendariens huvudstad.

Du fick en ganska så kort utbildning inom kyrkan, eftersom du redan hade läst mer än vad flera av de redan utbildade prästerna hade. Tyngdpunkten kom att ligga på retorik och diplomati, eftersom du skulle ut och missionera och din tid isolerad hos munkarna hade gjort dig nästan förödande blyg.

Efter två års utbildning ansågs du vara klar, vigdes till präst och skickades ut för att sprida Pelennors ord bland de ofrälse i de norra länderna. Efter nästan ett års missionerande i Tarint, större delen av det ganska så misslyckat, men du intalade dig att du i alla fall gjorde gott i Pelennors namn då du helade de sjuka och hjälpte de fattiga, beslöt du dig för att du ville ta dig till mindre

bebyggda trakter. Med kyrkans välsignelse svarade du på en annons i Äventyrarbladet. I och med detta kom du i kontakt med en grupp kvinnliga äventyrerskor. Trots att du fullständigt misslyckades med att få dem att inse Pelennors storhet, fann du deras sällskap gott och ni blev snart en sammansvetsad grupp.

I vanliga fall skulle du säkert inte ha stannat kvar så länge men...du blev förälskad. Du hade handlöst fallit för den vackra, unga barbarkvinnan Freja, en stark, bestämd, målmedveten och framför allt **vacker** kvinna.

Under två år upplevde ni ett antal hisnande mer eller mindre inkomstbringande äventyr. För fem år sedan satt ni på värdshuset Gröna Draken i en liten byhåla som hade sett sina bättre dagar och ögnade desperat igenom senaste numret av Äventyrarbladet i desperat hopp om något inkomstbringande. Det enda som stod till buds var en annons om en försvunnen prinsessa men eftersom ni var lätt desperata – Frejas ölräkning hotade att få er vräkta, värdshusvärden såg elakt på er och alla böner du bad hjälpte inte alls! – samlade ni ihop alla era tillgångar och med värste konkurrenten Mourbaukh och hans Anhang hack i häl kastade ni er ombord på diligensen till Stormstad.

Efter diverse trassel och handgemäng med bland annat orcher, gobliner, chimeror, och kobolderna från Lönnmördarskolan för Kobolder av Fin Familj, samt inte att förglömma en mycket död röd drake lyckades ni rädda prinsessan från draken, eller snarare draken från prinsessan. Prinsessa visade sig vara Frejas förlorade ungdomskärlek... Själuppoffrande som du alltid har varit så kunde du inte ens försöka stå i vägen för deras lycka och med tårar i ögonen vigde du samman Freja och Mira i en riktig sagoceremoni. Du ville gärna stanna häruppe och döm om din förvåning när du blev förmäld en kyrka och efter en otroligt kort tidsrymd blev utsedd till Pelennors missionerande ärkebiskop här i Orcania. Ja, det är ett litet kungadöme och du är Pelennors enda präst men en ärkebiskopstitel är i alla fall inte helt att förakta och det är med en liten men dock stolthet du hänger ifrån dig ämbetskedjan och ställer ifrån dig biskopskräklan på kvällarna. Dessutom har du fått en katedral, belägen vid ett naturskönt område, och när du på morgonen sitter och ser solen gå upp och spegla sig i sjön medan du bryter din fasta med Pelennors Heliga Föda känner du att du verkligen är på rätt plats här i livet och att Pelennors godhet genomsyrar dig och allt.

Nu, en vecka innan Midvinter då du så smått började bege dig mot Stormstad från vidderna norröver, där du missionerat Pelennors god och godhet, för att medverka vid namngivningsceremonin av Frejas och Miras dotter vaknade du plötsligt med en tom, intetsägande känsla i bröstet. Den varma närvaro som Pelennor alltid har gett dig är borta och något verkar dra dig sydväst, mot Skyabergen. Dessutom, när du som vanligt skulle bryta din fasta genom att äta Pelennors Gudomliga Föda smakade den vedervärdigt! Något har hänt och du vet

inte alls vad. Trots detta beger du dig genast mot Stormstad för att officiera vid Frejas och Miras dotters Namngivningsceremoni. Du tröstar dig med att Pelennor kommer att välsigna den nya lilla prinsessan även om du inte längre verkar kunna kanalisera Hans gudomliga energi. Dessutom tänker du be dina forna

äventyrarkamrater om hjälp. När ni äventyrade tillsammans lyckades ni lösa många konstigheter så det kan aldrig skada, även om du naturligtvis också ber till Pelennor, trots att du inte längre kan känna hans närvaro.

Personlighet

Du är fortfarande ganska blyg, speciellt när det gäller att klargöra din position och din ställning till saker och ting. Däremot försöker du gärna förhandla med folk, du har ju lärt dig diplomati, men du kan bara inte ljuga och talar gärna om lite för mycket för folk. Det viktigaste för dig är trots allt att du inte sårar folk. Du sätter andras lycka framför din egen och har stark respekt för andras åsikter. Du är i det närmaste pacifistisk, ett inte fullt så lyckat drag för en äventyrare, och vill gärna försöka tala dig ur situationer först.

Du erhåller en i det närmaste sensuell njutning av att kanalisera Pelennors gudomliga energi och betraktar helande som ett kall. Det är en ynnest för dig att ha undfått denna gåva från Pelennor och då ska du också använda den för att hjälpa andra, resonerar du. Du kan även omvandla Pelennors gudomliga energi till föda, ätandet av vilken för dig är som att begå en helig nattvard.

Utseende

Du är ganska smal och lite gänglig, med axellångt lockigt hår och stora bruna ögon. Du har fortfarande lätt för att rodna men du har (nästan) lyckats bli av med din tendens att stamma när du blir nervös. Vad det gäller klädsel så består den oftast av enkla grå byxor och tunika, med Pelennors emblem (en gyllene sol som reser sig ur ett blått hav) på ryggen och en tjock mantel. Enkelhet och strikthet är ditt motto vad gäller utstyrsel.

Åsikter

Freja

Freja är verkligen en person att beundra, stark, målmedveten och bestämd. Du älskar henne av hela ditt hjärta, men numera som vore hon din älskade syster. Allt du vill här i världen är att hon ska vara lycklig.

Att hälsa på hos Mira och Freja är alltid en av höjdpunkterna under dina vandringar, inte minst sedan deras dotter föddes i somras. Du misstänker att du ser enormt mushig och fånig ut när du får äran att hålla den lilla prinsessan i famnen men det ger dig en så otrolig glädje och får dig att känna dig som stod du i mitten av den uppgående solen, genomsyrad av Pelennors godhet. Att du fått det ärofyllda uppdraget att officiera vid hennes Namngivningsfest fyller dig med stolthet.

Tara

Hon är mycket rappare i tungan än du är men du misstänker att hon inte är alldeles sanningsenlig. Sedan så är det faktum att en del av hennes egendom nog inte direkt var hennes egendom från början, om man kan säga så... Trots allt kan du ju inte bara ropa på vaktstyrkan eller så, och Tara är en bra människa, som bryr sig om de andra. Då Tara har fortsatt sitt äventyrliv så har ni inte träffats så ofta men ibland kommunicerat brevledes. Trots Taras ibland vilda leverne vet du med en säkerhet och tilltro som överträffar allt att Pelennors heliga sol lyser över denna din godhjärtade, men kanske lite ruffiga, vän.

Aliandra

I början, då Aliandra flirtade hej vilt med dig, vad du otroligt förlägen och tyckte att du spenderade hela tiden med att rodna. Hon slutade dock med det ganska snart och började behandla dig som en i gänget. Du ser upp till henne, det kan inte vara lätt att vara magiker, och du har i all stillhet undrat lite över på vilket sätt din magi och hennes är släkt. Visst, dina krafter kommer från ditt band med din gud medan hennes beror på en medfödd kraft men... Du är glad att hon fått sina teorier om drakblod bekräftade och hon verkar vara otroligt lycklig tillsammans med silverdraken Esteriel. För att vara ärlig har du de senaste åren närt en hemlig dröm om att likt Aliandra få flyga på drakrygg, upp mot den uppgående solen och så nära Pelennors ära. Du kanske vågar yppa denna din önskan efter Namngivningsceremonin.

Mira	Det bästa som kunde ha hänt Freja. Mira har också blivit en av dina bästa vänner.
<i>Pelennors Gudomliga Föda</i>	Alla klagar vilt när du, när ni har ont om mat och/eller pengar frammanar denna näringsriktiga, nyttiga, gudavälsignade föda från Pelennors nåd. Att de inte kan känna Pelennors allomfattande godhet genomtränga dem när de äter...
<i>Mourbaukh</i>	Du antar att han, som alla andra här i världen, bara vill väl, men sättet på vilket han och hans anhang lurade er så mycket förr får dig att vara en aning purken på dem, trots att Pelennor lär att man inte ska gå omkring och tänka på gamla oförrätter. Ingen varelse är bortom Pelennors allomfattande godhet och oändliga nåd men de rykten du hört på sista tiden, om att Mourbaukh kan ha försvurit sin själ för att kunna ta ut hämnd på er fyra, har fått dig att bli lite orolig, inte så mycket för dig själv utan för de andra. Du måste prata med de andra om detta nu när du träffar dem till Midvinter...fast det kanske ska vänta tills efter Namngivningen och festen!

Level 0

<i>Create Water</i>	Skapar upp till 50 liter rent friskt vatten.
<i>Cure Minor Wounds (T)</i>	Helar en person för 1 hp
<i>Detect Magic</i>	Se magiska föremål et runtomkring, varar fem minuter
<i>Detect Poison</i>	Upptäcka om något är förgiftat, varaktighet fem minuter
<i>Purify Food and Drink</i>	Gör ruten eller på annat sätt förstörd mat/dryck färsk igen

Level 1

<i>Bless</i>	Dina allierade inom 50 fot får +1 i attackbonus i 10 minuter
<i>Bless Water</i>	Heligt vatten
<i>Comprehend Languages</i>	Du förstår talade/nedskrivna språk, varar två timmar.
<i>Cure Light Wounds (T)</i>	Helar en person med 1d8+5
<i>Detect Evil</i>	Upptäcka onda varelser, varar två timmar eller tills koncentrationen brytes.
<i>Shield of Faith (T)</i>	Ger +2 i deflection (mot ranged attacks) i 10 minuter

Level 2

<i>Aid (T)</i>	+1 morale och 1d8 tillfälliga hp i 10 minuter
<i>Consecrate</i>	Fyller området med positive energi
<i>Cure Moderate Wounds (T)</i>	Helar en person med 2d8+10
<i>Pelennors Heliga Föda</i>	Frammanar Pelennors Heliga Föda, smakar gudomligt och ätandet av denna är som en nattvard för dig
<i>Remove Paralysis (T)</i>	Avlägsnar förlamningar och hold spells
<i>Shield Other</i>	Ger en person +1AC och +1 på alla ST. När personen skadas tar den halva skadan och du halva. Ni måste vara inom 15 meters avstånd från varandra.
<i>Zone of Truth</i>	Ingen inom området kan ljuga.

Level 3

<i>Cure Serious Wounds (T)</i>	Helar en person med 3d8+12
<i>Dispel Magic</i>	Negerar magiska effekter och besvärjelser.
<i>Magic Vestment (T)</i>	Ger rustning du rör vid +4 AC under tolv timmar
<i>Remove Blindness (T)</i>	Botar blindhet
<i>Remove Deafness (T)</i>	Botar dövhet
<i>Remove Curse (T)</i>	Tar bort förbannelser
<i>Remove Disease (T)</i>	Botar sjukdomar
<i>Wind Wall</i>	En vägg av vind som håller gas och pilar borta, vara 10 minuter

Level 4

<i>Cure Critical Wounds (T)</i>	Helar en person med 4d8+12
<i>Discern Lies</i>	Avslöjar viljemässiga lögnar
<i>Neutralize Poison (T)</i>	Neutraliserar gift i något eller någon
<i>Restoration (T)</i>	Ger en person tillbaka förlorade levels och ability scores
<i>Tongues</i>	Förmågan att tala vilket språk som helst, varar upp till två timmar.

Level 5

<i>Break Enchantment</i>	Bryter en förtrollning. DC 1d20+13
<i>Hallow</i>	Helgar en plats
<i>Healing Circle</i>	Helar 1d8+5 dmg i en cirkel med en radie på fem meter
<i>True Seeing (T)</i>	Se saker och ting som de verkligen är

Level 6

<i>Find the Path</i>	Visar den direkta vägen till något
<i>Heal (T)</i>	Botar all skada, sjukdomar och eventuella mentala problem

Level 7

<i>Greater Healing Circle</i>	Helar 2d8+10 dmg i en cirkel med fem meters radie.
<i>Regenerate (T)</i>	Kan få förlorade lemmar att växa ut igen.

Character name

cleric

Class

cleric

cleric

Class

13th
Level

13th

Level

	Description	
human	31	Chaotic good
Race	Age	Alignment

31

Age

Chaotic good

Alignment

ATTACK	Attack	Damage	Critical
Holy mace +1	11/6	1d8+1	x2
Range	Notes		
	+2d6 vs undead		

ATTACK		Attack	Damage	Critical
Light crossbow		10/5	1d8	19-20/x2
Range		Notes		
80 ft				

ARMOR		Armor bonus	Type	Speed
Chain mail +1		+6	M	20 ft
Max dex bonus		Notes		

ARMOR		Armor bonus	Type	Speed
Biskopsmössa		+3		
Max dex bonus		Notes		

Feats & Special Abilities

SKILL FOCUS: Heal

SKILL FOCUS: Preach

QUICKEN SPELL

Du kan kasta en spell som en "free action", använder en

spellslot 4 lvl högre

COMBAT CASTING

+ 4 vid Concentration checks när du kastar spells då du

samtidigt försöker försvara dig passivt i strid

IRON WILL

WEAPON FOCUS: Mace

SKILLS

Antal spells du kan kasta per dag								
Level	0	1	2	3	4	5	6	7
Kan kasta	6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1

Prästutstyrelse i en ryggsäck, komplett med utrustning för nattvard

Chain mail +1

Biskopsmössa of Protection +3

Amulet of Natural Armor +1

Biskopskräkla of Charsima +2

Periapth of Wisdom +1

Samtliga bonusar redan inräknade på
karaktärsbladet



Du växte upp i ett matriarkaliskt samhälle långt upp i norr, på andra sidan Vinterviken. Livet på tundran var hårt och några veklingar tolererades inte, minst av allt av din mor, Jirel, stammens Vapenmästare. Hon kunde vara sträng och hård, speciellt mot dig, för att inte anklagas för favoritism, men du visste hela tiden att hon älskade dig över allt annat. Du var hennes enda dotter och hennes ögonsten. Du lärde dig tidigt att slåss, spåra och jaga, allt nödvändiga färdigheter för att överleva i den kalla vildmarken.

I det samhälle du växte upp sågs män som i stort sett värdelösa. Visst, det fanns män som var duktiga på sina saker, men när det gällde det viktiga här i livet, att försvara familjen och se till att den fick något att äta, dög de inte mycket till. Tidigt insåg du också att för dig dög inte män mycket till ens under skinnfällan, om det inte var enbart sällskap för att hålla värmen en isande vinternatt. Vid sexton års ålder blev du förälskad för första, och hittills enda, gången, en himlastormande förälskelse i en mörkhårig skönhet som varade i hela tre dagar – tills din mor lämnade över din älskade till de vakter som kommit för att hämta hem henne. Du hann inte ens ta adjö, eller få reda på var hon bodde. Det enda du visste var att det var någonstans på en udde där det blåste mycket... I det ögonblicket hatade du din mor.

Jirel försökte förgäves förklara för dig att stammen inte hade råd med stort krig för din skull, och intellektuellt sett förstod du det också. Emotionellt vad du dock bara en flicka som förlorat sin första stora kärlek och du kände det som om ditt hjärta hade brustit.

Brustna hjärtan läker dock hjälpligt och du och din mor försonades så småningom. Men den här incidenten bidrog till din lust att komma bort från alltihop och när några flickor från en annan klan begav sig söderut för att erövra världen följde du med, med din mors välsignelser.

Efter att ha sett att världen var otroligt stor, och att du inte skulle kunna upptäcka allt tillsammans med folk hemifrån, som dessutom bara hade syftet inställt på att dricka så mycket öl som möjligt och tjäna pengar, så tog du dig, med hjälp från vänliga förbipasserade, till Tarint. Väl där mer eller mindre tvingade du tryckeri-innehavaren på Äventyrsbladet att läsa annonserna för dig, deklarerade att den med sorceressen lät rolig och att du kunde återfinnas på värdshuset Skrattande Gripen och satte dig där och drack ett par bägare mörkt öl. Så småningom kom en silverblond kvinna och slog följe med dig, presenterade sig som Aliandra och från den dagen var ni vänner. Under veckan som gick tillkom Tara och Diccon.

Under två år upplevde ni ett antal hisnande mer eller mindre inkomstbringande äventyr. För fem år sedan satt ni på värdshuset Gröna Draken i en liten byhåla som hade sett sina bättre dagar och ögnade desperat igenom senaste numret av Äventyrsbladet i desperat hopp om något inkomstbringande. Det enda som stod till buds var en annons om en försvunnen prinsessa men eftersom ni var lätt desperata – du hade nog druckit en aning för mycket öl på krita! – samlade ni ihop alla era tillgångar och med värste konkurrenten Mourbaukh och hans Anhang hack i häl kastade ni er ombord på diligensen till Stormstad.

Efter diverse trassel och handgemäng med bland annat orcher, gobliner, chimero, och kobolderna från Lönnmördarskolan för Kobolder av Fin Familj, samt inte att förglomma en mycket död röd drake lyckades ni rädda prinsessan från draken, eller snarare draken från prinsessan. Prinsessa visade sig vara din förlorade ungdomskärlek, Mira, och tack och lov var hon fortfarande lika förälskad i dig som du i henne! Ni kunde inte ta ögonen från varandra och blev vigda av Diccon i ett bröllop i bästa sagostil, komplett med drake och allt!

Fem år har gått förbi ganska så fort och en något begynnande ölmage har väl börjat smyga sig på dig men du kan fortfarande svinga en yxa och tränar med slottsvakterna åtminstone en gång varje vecka! Det senaste halvåret har du dock gladeligen försummat både vapenträning och allt annat för att med ett stolt (och något fånigt) leende på läpparna och med mosad frukt i håret bära runt på det underbaraste som hänt dig i ditt liv – din dotter! Hon ska namnges vid Midvinterfestivalen, som traditionen bjuder, och med hjälp av hovets bästa skrivare hade du bjudit in både Tara, Aliandra och Diccon och de hade alla lovat att komma. Tara och Aliandra ska stå fadder och Diccon ska officiera.

Det är nu bara några dagar kvar till Midvinter och allt har slagits i spillror! För tre dagar sedan hittades prinsessan Mira medvetlös och din dotter är borta! Du gick bärsärkagång i slottets stora sal men hindrades till slut med hjälp av en hel bataljon vakter och när du kom till sans igen insåg du att det vore lönlöst att leta frantiskt över hela Orcania (eller för den delen hela

världen), kanske efter dne mörka främling med stripigt hår och stor näsa som blivit sedd samma dag. Diccon, Tara och Aliandra var ju troligen på väg hitåt så du fick be dem om hjälp, de har aldrig svikit dig och kommer säkerligen att hjälpa dig nu också. Speciellt Tara och

Aliandra hade ju alltid så bra idéer när ni äventyrade ihop... Mira är nämligen fortfarande medvetlös så du kan inte fråga din älskade till råds, något du annars ofta brukar göra då hon helt klart är den smartaste av er två.

Personlighet

Du är inte världens intelligentaste person, det vet du, men du är inte dum heller. Du har en tendens att lösa saker med hjälp av våld, för det fungerar och har alltid fungerat. Varför ändra ett vinnande koncept? Du vet att du inte är lika charmerande som Aliandra, lika rapp i tungan som Tara och att du inte har Diccons hängivenhet men du trivs med dig själv och står med båda fötterna på jorden. Den enklaste lösningen till de flesta problem **är** en stor yxa.

Utseende

Du är storväxt, lång och kraftig med svällande muskler. Du har långt rött halvlockigt hår uppsatt i hästsvans, med 'krigarflätor' bakom öronen, fastsurrade med metalltråd. Dina ögon är isblå. Till skydd bär du läder, skinn och metall, rejäla stövlar och en mantel fodrad med päls när det är kallt.

Åsikter

Diccon

Diccon, prästen, är snäll och trevlig, men inte mer. Han påminner dig faktiskt lite grann om en shaggig brunpälsad hundvalp du hade som liten flicka. På senare år har dock en djup och innerlig vänskap växt fram mellan er och han tittar ofta in på mer eller mindre informella middagar i slottet, när han kan slita sig från sitt liv som omkringvandrande missionerande ärkebiskop. Nog för att han fortfarande pratar en del om Pelennors godhet men han försöker aldrig omvända folk mot deras vilja och man kan faktiskt se att det står som ett sken om honom när han predikar, speciellt när han får vara i den katedral du lät bygga åt honom vid Kristallsjön. Dessutom är Mira väldigt fäst vid honom och er dotter verkar tycka att det roligaste som finns här i världen är att dra Diccon i håret.

Tara

Tara begriper du dig inte alltid på. Ibland använder hon så konstiga ord och pratar så fort...men hon är helt okej. Inte så bra att ha i en närstrid men sättet på vilket hon kan smyga sig in och ta ut en fiende bakifrån – det är en fröjd att se! Du har inte träffat henne så ofta som du skulle ha velat de sista åren, hon har levat ett omkringflackande liv och du har varit nöjd med att stanna i Orcania hos Mira men det har kommit brev då och då, oftast tillsammans med en bok eller gammalt manuskript om magiska fertilitetsritualer. Detta har hjälpt er oerhört när det gällde er dotters tillkomst. Med hjälp av Mira har du till och med då och då lyckats författa ett svarsbrev och du ser mycket fram emot att träffa henne igen. Undra hur hon reagerar när hon hör att er dotter ska heta Tara Aliandra?

Aliandra

Aliandra är otroligt charmerande och en av dina bästa vänner. Hon lyssnar på dig och du lyssnar på henne. Hon kan inte slåss speciellt bra, men det behöver hon inte, inte med den där magin hon slänger omkring sig... Du är glad att hon fick sina teorier om drakblod bekräftade och hon hälsar ju på allt som oftast, ofta tillsammans med silverdraken Esteriel, som hon lever i synd tillsammans med, som Diccon skämtsamt brukar uttrycka det. Det ska bli roligt att få träffa henne igen, speciellt tillsammans med Diccon och Tara – precis som gamla tider!

Mira

Ljuset i ditt liv, den du, tillsammans med er dotter, älskar mest av allt i världen. Du skulle gladeligen ge ditt liv och ditt hjärteblod för henne.

Pelennors gegg

Senaste gången du hävde i dig smörjan slutade det med att du, grön i ansiktet, tillbringade natten på avträdet. Det avgjorde saken – geggan är ett dödligt vapen, eller i alla fall ett tortyrinstrument, och din aktning för Diccons gud steg en smula.

Mourbaukh

Morr. Om Mourbaukh tycker du **inte!** Du **vet** att det för med sig tråkigheter att slå ned en annan äventyrare men det kliar i knogarna varje gång du ser honom. Du svär att om han kallar dig för 'söta lilla låtsaskrigare' en gång till så kommer blod att flyta.

Du har dock inte brytt dig så mycket om Mourbaukh de senaste åren. I sitt senaste brev nämnde dock Tara något om att det ryktades att Mourbaukh svurit blodshämnd mot er fyra – ni får väl prata om det efter Namngivningen och den stora festen!

Utrustning*Great Axe of Speed* +2

(Ger en extra attack/runda då vapnet används)

Composite Longbox +1*Ring of Strength* +2*Cloak of Resistance* +2*Breastplate* +3*Amulet of Natural Armor* +1

Samtliga bonusar redan inräknade på karaktärsbladet



Din mor dog när du föddes och eftersom ingen av din mors släktingar ville ta hand om 'bastarden' och ingen visste vem din far var så lämnade de bort dig till ett barnhem i Sommaria, en liten byhåla i västra delen av världen. Barnhemmet drevs av en religiös sekt och att säga att du inte trivdes vore minst sagt en underdrift. Dessutom var du inte ett dugg förtjust i de försök som gjordes att 'driva djävulen ur dig'. Du misstänkte starkt att det hade att göra med ditt så kallade 'förorenade blod' – både kvinnorna som drev barnhemmet och de andra barnen var förtjusta i att kalla dig för 'förtappat halvblod' och andra lika roliga och fantasilösa saker. Inte för att du **egentligen** brydde dig, men dina spetsiga öron, mandelformiga ögon och mörka hår gjorde dig ännu mer till en utböljning bland de stråhåriga bönderna.

I tioårsåldern bestämde du dig för att du hade fått nog. En sommarkväll öppnade du fönstret i sovsalen, klättrade ned längs med vildvinet som täckte väggen och försvann från Sommaria för gott. Du har aldrig återvänt.

Väl på fri fot tog du dig mot närmaste stad och till en början var det nog mer tur än skicklighet att du inte råkade illa ut. Till en början tiggde du på gatorna men du upptäckte snart hur enkelt det var att komma åt andra saker, saker som inte riktigt tillhörde dig. Det var förvånansvärt hur många rika människor som lämnade åtminstone ett av fönstren på övervåningen öppna under de kvava heta sommarnätterna. Du hade alltid varit bra på att klättra, smyga och röra dig tyst och hittade nu ett yrke som passade dig perfekt.

Det hela var intressant i några år. Du lyckades vanligtvis få ihop så pass mycket pengar under sommaren att du inte behövde svälta under vintern. Så småningom tröttnade du dock på det på samma gång osäkra som förutsägbara livet och efter ett par vågade stötar mot några av de större köpmännen i staden avvek du för att

bli Professionell Äventyrare någonstans där ingen hört talas om dig.

Efter en ganska så motsträvig karriär och ett och annat missöde började du inse att en ensam kvinna hade problem med att slå sig in i branschen. Du hittade likasinnade lite här och där, i början mest för att sprida riskerna med äventyrandet och öka chansen att få lukrativa uppdrag. Efter att ha gått på ett antal nitar och bland annat en gång vaknat upp utan både kompanjoner, pengar eller kläder, och dessutom med en stor bula i huvudet, så hittade du för några år sedan, genom att svara på en annons i Äventyrarbladet när du ändå passerade Tarint, dina nuvarande kompanjoner, som du har börjat räkna som dina vänner.

Under två år upplevde ni ett antal hisnande mer eller mindre inkomstbringande äventyr. För fem år sedan satt ni på värdshuset Gröna Draken i en liten byhåla som hade sett sina bättre dagar och ögnade desperat igenom senaste numret av Äventyrarbladet i desperat hopp om något inkomstbringande. Det enda som stod till buds var en annons om en försvunnen prinsessa men eftersom ni var lätt desperata – det fanns inget värt att stjäla i byn och inget annat sätt att få in pengar över huvud taget verkade det som – samlade ni ihop alla era tillgångar och med värste konkurrenten Mourbaukh och hans Anhang hack i häl kastade ni er ombord på diligensen till Stormstad.

Och ungefär där slutar dina riktigt skarpa minnen! Du vet att det har gått fem år sedan dess men du har ingen aning om vad du har gjort under dessa fem år...Du kommer vagt ihåg diverse trassel och handgemäng med bland annat orcher, gobliner, chimeror, samt någonting som rörde Lönnmördarskolan för Kobolder av Fin Familj och en mycket död drake, du tror att den var röd...och en räddad prinsessa som gifte sig med Freja?(!) Och var det inte en silverdrake som var släkt med Aliandra inblanda där någonstans också? Eller var han den döda draken? Fast...silverdrakar är ju "snälla" drakar... Och var det inte något med den röda drakens skatt? Du har ett distinkt minne av en kärra fullastad med pengar...men var du gjorde av dem kan du för ditt liv inte komma ihåg och det irriterar dig en aning.

Att Freja gifte sig med någon kunglig person vet du dock är ett odiskutabelt faktum eftersom du sitter på diligensen mot Stormstad i syfte att närvara vid hennes dotters Namngivningsceremoni vid Midvinter, om några dagar. I förgår vaknade du nämligen upp i en gränd i Tarint, med en distinkt känsla av déjà vu, en rejäl bula i huvudet och en underlig minnesförlust. Inget verkar ha blivit stulet, förutom några inte särskilt värdefulla ringar du hade på höger hand. I alla fall var de inte så värdefulla att du tycker det är speciellt troligt att någon skulle skära fingrarna av dig för att komma åt dem, speciellt som den *Ring of Protection* du har på vänster hand är mycket flashigare och mer värdefull. Fingrarna är nämligen borta! Ännu efter två dagar blöder fortfarande

såret. Din vänstra hand var så hårt knuten om något att du fick bända upp fingrarna med tänderna och där hittade du en medaljong, som du hållit så hårt i att den skurit in handen. Namnchiffret på den känner du vagt igen men kan inte placera helt. Aliandra kanske vet något om den saken, hon är ju boklörd.

När du letade igenom gränden fann du ingenting anmärkningsvärt, förutom möjligen en trasig kopia av

ett mer än två veckor gammalt äventyrarblad, där ditt namn nämns! Eftersom du uppenbarligen var bjuden på Namngivningsfest – och av inbjudningskortet att döma skulle stå fadder! – och dessutom hade en biljett till diligensen i fickan gav du dig iväg, fast besluten att rådfråga dina vänner om detta. Diccon borde kunna göra något åt din hand i alla fall! Klättring och allt annat är näst intill omöjligt, eller i alla fall väldigt svårt, med en skadad hand, och dessutom din högra hand!

Personlighet

Du är i grunden en god människa som inte vill andra något ont, men det är inget du erkänner frivilligt. Du är pragmatisk och inte så lite cynisk. Alla värnar om sig, sitt och de sina och alla gör det på sitt sätt. Ingen har någonsin gett dig något för intet här i livet, så du känner dig inte upplagd att leka välgörare. Det råkar bara vara så att de dina är en ganska begränsad krets... i stort sett bestående av dig själv och dina vänner Aliandra, Diccon och Freja. Kan du underlätta livet för dig och dina kamrater genom att "låna" innehållet i en rik köpmans lager har du inga moraliska betänkligheter. Du tar dig även rätten att välja ut lite saker och ting till din personliga förmögenhet innan du delar med dig av ditt byte.

Speciellt i början av din äventyrarkarriär hade du en tendens att hålla saker och ting för dig själv men efter ett flertal år med dina nuvarande äventyrarkamrater har du lärt dig att det oftast blir bättre när ni slår era, mer eller mindre, kloka huvuden ihop.

Utseende

Ditt alviska blod kommer till uttryck i spetsiga öron, mandelformiga gröna ögon samt en spenslig men senig kroppsbyggnad. Ditt mörka hår är kortklippt, för att minska risken att det fastnar någonstans, och du klär dig i mörka färger, mest grått och svart. För det mesta bär du nitbesatta läderbyxor och dito jacka över en mjuk blus, med ett harnesk av kastknivar i kors över bröstet. På fötterna har du alvstövlar.

Åsikter

Freja

Freja, barbaren, är duktig på att slåss och hon går att lita på. Hon kanske tänker i enkla banor ibland men hon är långtifrån dum. Enda anledningen till att hon tror att våld löser alla problem är att i hennes fall fungerar det. Låt henne uppehålla fiender så att du kan smyga in och attackera osedd. Avsluta inte för många av hennes fiender bara, för då blir hon irriterad och en irriterad barbar kan bara blidkas med mat, öl eller blod. Du har ett vagt minne av ett sagobröllopp med Freja i huvudrollen men har svårt att se detta framför dig. Freja i finkläder? Uppenbarligen är hon gift och har familj men du är högst konfunderad över hur detta har gått till...

Aliandra

Sorceress och samlarmaniker. Aliandra är smart och charmerande och hanterar den manliga delen av befolkningen med en lätthet som nästan gör dig avundsjuk. Hon har en tendens att vara blöthjärtad och en förkärlek för att verka mystisk men när det väl gäller är hon mer än effektiv. Så länge som hon verkar ha kontroll på läget kan man ge henne fria tyglar. Hon kan allt det finns att veta om mynt och kan en hel del om en massa andra saker också. Så fort du får se henne igen – hon ska uppenbarligen också stå fadder till Frejas dotter – så ska du fråga henne om den där medaljongen du höll så hårt i. Hon, om någon, borde kunna lista ut vad det är, om det är något magiskt i den, och kanske vem den tillhör. Den som skar av dina fingrar har ett och annat att svara för!

Diccon

Du vet inte vad Pelennor hade rökt när han lät Diccon födas men vad det än var så är du lite osäker på vad du ska tycka om resultatet. Å ena sida är en helare alltid bra att ha och Diccon är alltid villig att offra av sig själv för att hjälpa andra. Självuppoftande och vänlig är han nog det närmaste du sett av en genuint god människa, hur man nu definierar 'god', och du har till slut lyckat övertyga honom om det fruktlösa i att försöka omvända dig. Å andra sidan är han fruktansvärt

	moralistisk och smärtsamt sanningsenlig, för att inte tala om otroligt naiv. Enligt inbjudningskortet du har lär Diccon ha blivit ärkebiskop! Han har sannerligen kommit upp sig här i världen!
<i>Mira</i>	Ett vagt minne av någon med okuvlig energi och mörkt hår – uppenbarligen är hon gift med Freja. Nåja, du kommer att träffa henne så fort diligensen är framme...
<i>Det Där Gojset</i>	Pelennors Heliga Föda eller vad det nu heter – sörjan Diccon frambesvärjer när ni är ute i vildmarken eller panka och (mycket) desperata. Han framhåller att den är mycket nyttig och näringsrik. Det kan mycket väl stämma, vad den dock definitivt inte är är saker som aptitretande, smaklig, färgrik eller inbjudande. Att säga att den smakade som blött pergament vore att överskatta den, att säga att den såg ut som tuggad gråmossa vore att förolämpa gråmossa. Om man inte har något val går den väl att leva på men den får en att allvarligt försöka komma ihåg recept på barkgröt.
<i>Mourbaukh</i>	Uppkäftiga idioter som bestulit er på er rättmätiga andel mer än en gång. Du har hållit noga räkning och de är nu skyldiga er 136 daler guldmynt, plus ränta! Fast det borde vara mer, det verkar som om fem år har gått sedan sist och om du känner Mourbaukh rätt så lär han bara ha blivit slemmigare med tiden. Det kanske är dags att söka upp honom och ge honom betalt för gammal ost en av dagarna?
Utrustning	Rods of Immovability, 3 st (tre pinnar med en knapp i ena ändan. När man trycker in knappen förblir pinnen hängande i luften.) Folding Boat (en liten båt i en liten ask) Backpack of Holding som du vet att du bör ha lite av varje i men vad vete gudarna <i>Boots of Elvenkind</i> (ger +10 på Move Silently) <i>Ring of Protection</i> +2 <i>Bracers of Armor</i> +4 <i>Amulet of Natural Armor</i> +1 <i>Gloves of Dexterity</i> +2 (den ena är trasig så de ger endast halva bonusen för tillfället, tills du kan gå den lagad)

} Samtliga bonusar redan inräknade på karaktärsbladet

Utvärdering

Spelledare: Spelpass:

Lagnamn:

Betygsätt ditt lag efter vilket av följande som **bäst** stämde in på laget:**Hur bra löste spelarna äventyret?**

0. Uselt - De sitter fortfarande och pokulerar i slottets stora sal
1. Halvkasst – De kom i alla fall ut ur staden...knappt.
2. Sådär – De försökte rädda prinsessan men lyckades inte så bra och Orcania kan se sig om efter en ny tronarvinge..
3. Bra - De lyckades rädda prinsessan men inte så mycket mer – Taras fingrar är fortfarande borta, Diccon kastade sig utför stupet i förtvivlan över Pelennors bortavara och draken är spårlöst försvunnen.
4. Mycket bra – Prinsessan är räddad, Taras fingrar är återställda, draken är återfunnen och Pelennor är tillbaka. Mourbaukh är dock fortfarande på fri fot...
5. Formidabelt – Prinsessan är räddad och Mira och Freja lyckligen återförenade. Aliandra har spenderat dagar med att polera sin drakes fjäll, Diccon talar i tungor av glädje och Tara minns allting. Dessutom fick prinsessan en extra dopppresent av Mourbaukhs fru, som var evinnerligen tacksam över att problemet med hennes ex-make nu var löst en gång för alla...

Hur bra spelade spelarna sina karaktärer?

0. Uselt – Jag tror mitt lag bestod av ett gäng oskyldiga åskådare som aldrig har ens hört talas om rollspel.
1. Halvkasst – Vi döpte om dem till Stereotyp Manlig Fighter #1, #2, #3 och #4.
2. Sådär – Det **hände** att de spelade sina karaktärer hela tio minuter i följd!
3. Bra – Större delen av tiden spelade de sina karaktärer, med undantag för vissa småavbrott.
4. Mycket bra – De spelade sina karaktärer hela tiden, till och med när de bröt för naturbehov...
5. Formidabelt – Var är jag? Vart tog slottet vägen? Och vart har den där snygga brunetten i läder stuckit?

Hur roligt hade ni?

0. Olidligt trist – Vi somnade av pur leda de första tio minuterna och enda anledningen till att det tog hela passet är att vi inte har vaknat förrän nu.
1. Tråkigt – Vi gäspade oss igenom scenariot och var rörande överens om att hellre låta oss flås levande än att spela det här igen.
2. Småskoj – Roligare har vi ju haft det...
3. Lustigt – Ett lagom roligt spelpass.
4. Mycket roligt – Vi vred oss ibland i skrattparoxysmer. Absolut ett av GothCons roligaste spelpass.
5. Toppunderhållning – Vi funderar på att turnera som stå-upp-komiker med det här...

Därför anser jag att mitt lag bör vinna:

.....

.....

.....

.....

.....